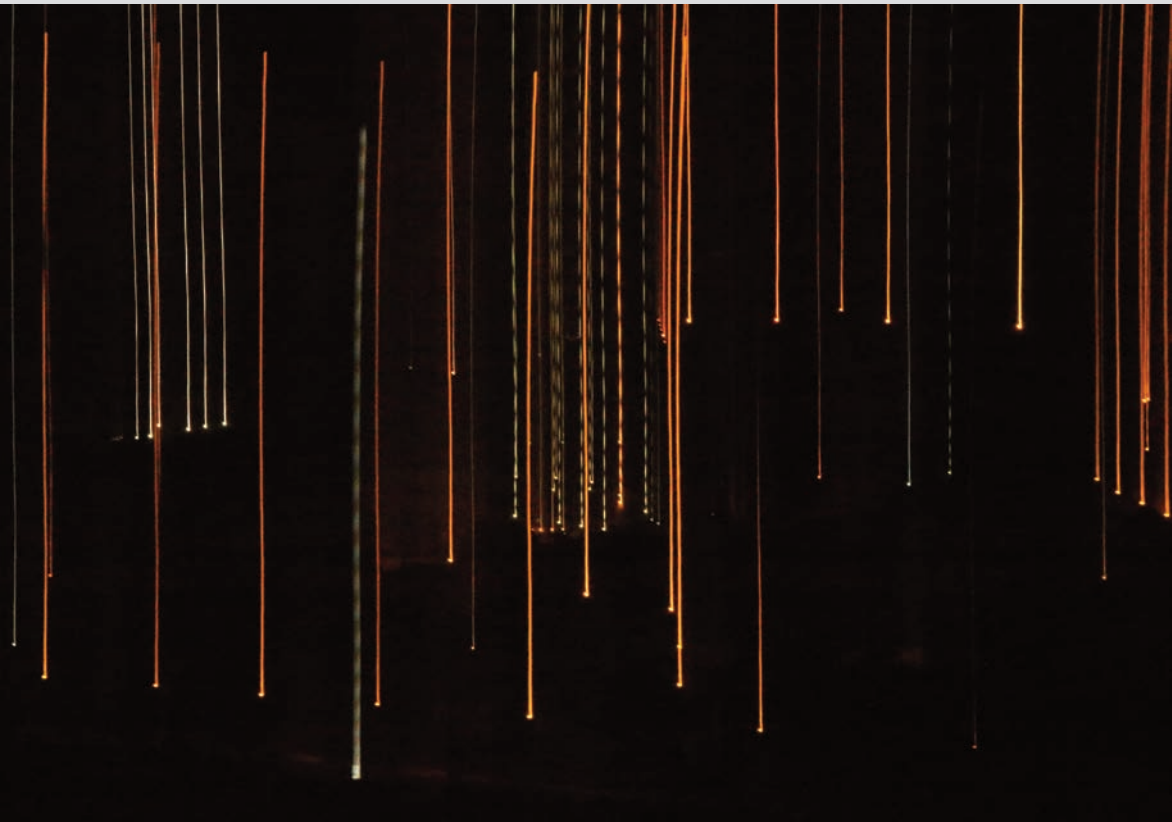


Mirian Tavares e Sandra Boto (Coord.)

DIGITAL CULTURE

– A STATE OF THE ART



Mirian Tavares e Sandra Boto (Coord.)

DIGITAL CULTURE

– A STATE OF THE ART

[Ficha Técnica]

Título

Digital Culture – A State of the Art

Coordenação

Mirian Tavares e Sandra Boto

Coleção *Humanitas*, dirigida por:

Sandra Boto

Coordenação Editorial

Mafalda Lalanda

Capa

Grácio Editor

Design gráfico e paginação

Grácio Editor

1ª edição em julho de 2018

ISBN: 978-989-8859-23-5

© Mirian Tavares e Sandra Boto (coordenação); Autores (textos) e Grácio Editor

Travessa da Vila União,

n.º 16, 7.º dt

3030-217 COIMBRA

Telef.: 239 084 370

e-mail: editor@ruigracio.com

sítio: www.ruigracio.com

Reservados todos os direitos

Esta obra foi financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UID/Multi/04019/2013.

A COLEÇÃO *HUMANITAS*:

A *Humanitas* do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, em parceria com a Grácio Editor, é uma coleção ensaística de divulgação dos resultados da investigação produzida neste centro. Pretende oferecer, através das obras aqui publicadas, o nosso contributo no domínio científico das Humanidades.

A saudável transversalidade caracterizadora da investigação do CIAC, que abarca as Artes, a Comunicação e a Cultura, as Letras e a Cultura Digital, constitui a justificação para a apresentação de uma coleção que acompanhe esse espírito plural de reflexão. Este reside, no fundo, na capacidade para abarcar o Homem enquanto ser que se exprime das mais variadas formas. Celebrar o regresso aos estudos humanísticos, às Humanidades, portanto, no sentido primordial e lato que os gregos e latinos lhes atribuíram, como resposta aos constantes reptos que a contemporaneidade nos lança, é o objetivo da *Humanitas*.

Deste modo, esta coleção espelha a desejável harmonia entre o estudo das novas linguagens, dos novos processos e métodos e a solidiez de saberes que prolongam tradições teóricas e críticas. A revisitação de produtos artísticos e culturais do passado, seja para os (re)questionar à luz do paradigma atual, seja para os (re)conhecer enquanto objetos humanísticos sem tempo estimulará, por sua vez, o pensamento sobre os modos coetâneos de expressão artística e cultural.

SUMÁRIO

PREÂMBULO	9
------------------------	----------

Mirian Tavares & Sandra Boto

A pedagogy of perception: avoiding the inevitable	11
--	-----------

Heitor Alvelos

A filologia digital em discussão: o caso da edição do <i>Romanceiro</i> de Almeida Garrett	17
---	-----------

Sandra Boto

Ficción Total: guía de navegación de un formato para generar universos transmediáticos	35
---	-----------

Javier Hernández Rui

Operadores e socialização link. Reflexões sobre sujeitos, telas, dispositivos e interfaces	47
---	-----------

Claudia Gianetti

Grupo poéticas digitais: projetos desluz, Ø25 – quarto lago e caixa dos horizontes possíveis	55
---	-----------

Gilberto Prado

Adiós al lenguaje del cine	71
---	-----------

Jorge La Ferla

<i>Cadavre exquis</i>: do onírico à interatividade fílmica	85
---	-----------

Bruno Mendes da Silva & Mirian Tavares

SOBRE OS AUTORES	105
-------------------------------	------------

PREÂMBULO

Escrever sobre Cultura Digital é, em última, e em primeira instância, escrever sobre a cultura em si mesma. Contemporaneamente os discursos que se produzem são sempre atravessados pelas tecnologias que geraram uma nova lógica para a produção, distribuição e consumo do conhecimento. Negar a onnipresença do digital é negar um facto tão simples como este: as ferramentas que usamos para produzir textos, ou imagens, são, na sua imensa maioria, digitais.

O analógico tornou-se objeto de culto, ou de museu, sendo retomado, em novas vagas, motivado às vezes pelo saudosismo, por alguma vontade de resistência ou por necessidade gerada pela investigação. A ideia de cultura, no plural, remete-nos para a polissemia do termo e o sentido que o mesmo adquire através dos usos e dos costumes e, sobretudo, através da difusão pelos *media*. A cultura assume, paulatinamente, o lugar da civilização, deixando de ser apenas o substrato espiritual e intelectual que identificava um grupo, ou até uma nação, para se converter num bem material, ou num rótulo utilizado para se vender um produto, ou uma ideologia, qualquer que ela seja. O universo digital é recente, mas já bastante vasto e as discussões sobre ele estão a decorrer neste momento, apesar de sabermos que somente a distância temporal nos dará uma verdadeira perspectiva das marcas e do rasto que as criações alfanuméricas deixarão impressas, de forma indelével, na cultura.

Neste livro convidamos pensadores que vêm trabalhando há algum tempo com diversos aspetos deste universo e das suas implicações na cultura e nos produtos desta cultura dentro da nossa civilização. São, aqui, levantadas questões deontológicas, pragmáticas, programáticas e investigacionais na tentativa de traçar um pequeno panorama do que se está a fazer, do que se está pensar, sobre o digital e sobre as relações das práticas artísticas, e comunicacionais, analógicas, na passagem para novos suportes e novas lógicas de funcionamento.

A abri-lo, Heitor Alvelos apresenta-nos um manifesto intitulado “A pedagogy of perception: avoiding the inevitable”, uma profunda (e mais do que necessária) reflexão sobre o impacto do digital, dos seus desafios, dos perigos que comporta. As literacias convocadas pela cultura digital são aqui equacionadas de forma incisiva e num plano teórico, especialmente enfocado no papel da sofisticação tecnológica no paradigma científico atualmente vigente mas extrapolável também para o mero plano cívico.

Segue-se um trabalho de Sandra Boto, designado “A filologia digital em discussão: o caso da edição do *Romanceiro* de Almeida Garrett”, que aborda a cultura digital de um ponto de vista específico: o das Humanidades Digitais. Nele, a autora discute alguns preceitos da Filologia Digital aplicados ao projeto de edição crítica que desenvolve, apresentando, tanto do ponto de vista teórico como prático, alguns contributos que a tecnologia oferece para a prossecução dos seus ambiciosos objetivos filológicos. Discutem-se conceitos como o de *arquivo* ou o de “lectura assistida”, que se veem amplamente potenciados ou mesmo reconfigurados através do digital.

Javier Hernández Ruiz propõe-nos, logo de seguida, um estudo de caso acerca das imensas potencialidades que os novos *media* fornecem com “Ficción total: guía de navegación de un formato para generar universos transmediáticos”. Neste estudo, o autor apresenta um novo tipo de narrativa transmédia, *Ficción Total*, que explora de forma inovadora o ecossistema digital participativo e se aproveita do imenso potencial narrativo que o digital fornece, e por outro lado vai comentando, num plano crítico e teórico, os abalos que este universo da tecnologia provoca no discurso narratológico.

De um ângulo de reflexão sobre a cultura digital bastante próximo, Claudia Giannetti apresenta “Operadores e socialização link. Reflexões sobre sujeitos, telas, dispositivos e interfaces”. Centra-se, este trabalho, na exploração do conceito de comunicação *link*. Nele, a autora apresenta sólidos argumentos que provam a tese segundo a qual os dispositivos técnicos operados pelo sujeito se sobrepõem à própria relação dialógica gerada pelo ato comunicacional.

A arte multimédia marca aqui presença através do estudo de Gilberto Prado intitulado “Grupo Poéticas Digitais: Projetos Desluz, Ø25 – Quarto Lago e Caixa dos Horizontes Possíveis”. Nele, o reconhecido artista e investigador brasileiro problematiza e descreve alguns dos emblemáticos projetos de intervenção artística em diversos espaços, recentemente levados a cabo pelo grupo de investigação que dirige, o Grupo Poéticas Digitais. Os projetos em discussão apresentam em comum o recurso a dispositivos e *interfaces* digitais.

Mas este percurso sobre as múltiplas faces da cultura digital não podia estar completo sem uma viagem ao mundo do cinema. É o que, primeiro, sugere Jorge La Ferla no seu capítulo “Adiós au lenguaje del cine”, título que assenta num jogo evidente com o filme de Godard, *Adieu au langage* (2014). E este constitui, efetivamente, o seu objeto de estudo. Aqui, Jorge La Ferla vai desmistificando os artifícios que o realizador emprega na obra, e por isso, através do seu texto, somos levados a observar o modo como a Poética de Godard se edifica sobre uma base tecnológica relevante e muito premeditada, com ela se articulando com a maior das mestrias.

Encerra o livro um capítulo a quatro mãos, da autoria de Bruno Mendes da Silva e Mirian Tavares, também dedicado ao universo fílmico. “*Cadavre exquis*: do onírico à interatividade fílmica” parte de um projeto de investigação aplicada que pretende explorar a questão do tempo na narrativa fílmica, associada a uma experiência da ordem da interatividade. A identificação deste objeto com as práticas surrealistas é evidente e devidamente explicitada, neste texto. Por seu turno, é à sofisticação tecnológica que se deverá imputar a capacidade disruptiva conferida ao espetador que aqui se comenta.

Para finalizar: num tempo voraz como o que nos coube viver, qualquer gesto que indicie um abrandamento para reflexão já constitui um ganho. E foi precisamente este o objetivo que, com modéstia, assumimos. Com este livro não se pretende mais do que fazer um breve estado da arte, ou melhor, um estado das artes que navegam neste espectro da cultura a que chamamos de digital.

Mirian Tavares
Sandra Boto

A PEDAGOGY OF PERCEPTION: AVOIDING THE INEVITABLE*

Heitor Alvelos

| 11

For a while, somewhere between the explicit and pervasive introduction of electronic devices in our lives and its fairly rapid semantic shift from the functional to the subjective, the term *Digital* benefited from a strange sort of status of immunity from scrutiny and predictability. Uprooted from its tangible etymology (although bound to it in a disconcertingly evident and fundamental way), the Digital proclaimed and induced an intuitive consensus, a *certainty* of our weaving into a transformed World whose contours, albeit sketchy, were bathed in optimism. Believing was seeing, and so we saw: the digital was to be *efficient*, we gathered, and the good will of all would thrive on this magical efficiency. Instant global communication, the delegation of burdensome tasks, the fostering of the creative act, universal access to knowledge, the perpetual preservation of cultural artefacts, the flourishing of online communities, a healthy regulation of the social fabric, the prediction and prevention of catastrophe; all would be delivered in due time. And due time has come.

Due time has been sobering to say the least, for those who have managed to see through this dense fog of induction, for those who choose to observe the current state of the former utopia. Not to say it has not been partly fulfilled in the terms mentioned above, but the first accomplishment of this utopia has precisely consisted in the trivialisation of paradox: for all its worth, instant global communication has enabled the abyss of Twitter-addicted, unhinged warmongering leaders; the delegation of burdensome tasks has often contributed to professional redundancy and job-related neurosis, to say nothing of a gradual laziness of our senses; the fostering of the creative act has often given way to a sea of hallucinatory sensorial randomness; access to knowledge has lost the plot among statistic outputs and exorbitant fees; the perpetual preservation of cultural artefacts now demands a jolted full-time vigilance of ongoing archival format obsolescence; if anything, the flourishing of online communities has proven that communities can both unravel in petty insult and gather up in support or perpetration of unspeakable horror; a full regulation of the social fabric may soon be implemented in the form a perpetual, live ranking of individuals based on automated indexes of activity and lifestyle; and the prediction and prevention of catastrophe is now regularly hacked into catastrophe itself.

* Keywords: Contemporary Media; Perception; Civic Engagement; Scientific Regulation; Digital Dystopias.

An example of the above. The recent and growing ransomware virus trend has been raising the levels of concern for the safety, integrity and accessibility of our information; in one second, the wrong click may permanently wipe out our personal digital heritage and severely disrupt our ongoing accomplishments. Yet even more concerning may be the ways in which ransomware has managed to wreak havoc on certain public infrastructures and private core companies: on the May 2017 cyberattack, the UK National Health Service was forced to revert to manual prescription among the infochaos, just as Portuguese emergency services reverted to hertzian radio communication as a preventative measure.

As a whole, these events may be regarded as a manifestation of the broader set of challenges we face; on one hand, they expose an ironic frailty at the core of the hyper-complex state of technology we have developed and subscribed to as an unquestionable paradigm. On the other hand, and equally as ironically, they tend to set a reversion into analogue, even manual procedures, that reveal themselves ultimately more reliable in times of crisis. So much for deterministic progress, then: Brave New World ends up in a black box, and the black box is bursting at the seams, and the black box is encrypted. Now, shall we wait until Artificial Intelligence has woven itself effectively into our bodies and we have fully delegated our cognitive and vital functions? In this ever-more-likely scenario, a hacking might just turn out to be the last one for the unfortunate souls who either depended on unbridled progress for their physical survival (often in the absence of choice), or enthusiastically surrendered to *the future*. We are meant to shift continuously between the euphoria of innovation and the dread of catastrophe, until this increasing vibration merges the two into one single state of foreboding contentment.

And yet, what lies beneath this contentment besides paradox? If anything, circularity is useful as historical barometer: adding to recent news of software supposedly able to read facial features in order to predict sexual orientation (looming ghosts of pseudo-scientific exercises in the 1930s measuring facial features in the name of racial purity indexes), in early November 2017, Facebook has announced the early stages of testing a digital fingerprint on nude photos of users, for the alleged purpose of preventing *revenge porn* - going so far as requesting voluntary donations of users' intimate content in the process. The spiral thus completes one further turn: in due time, beyond the stated purpose, lies the inevitability of full anatomical tagging and surveillance (we connect the dots: purged of the erotic, a body shall itself become a voluntarily caged algorithm and a multi-purpose statistic); and in an immediate future, a perverse, tangible invitation for preventative selfie-porn is unleashed. The potential for further hacking and ransom loopholes rises exponentially: fueled by a compliant wish for the integrity of our extroverted intimacy, we are now invited (demanded?) to offer our very own flesh to the cloud. And the cloud shall fail in this proposed prevention and protection, as it has failed repeatedly: where it has certainly been flawless is in the silent, uncontested hijacking of our ultimate sacred territories.

The ransomware trend may also be regarded as a metaphor: for the ways in which scientific knowledge is often far from openly accessible for the purpose of scientific advancement - and equally a metaphor for the ways in which science seems to be increasingly becoming hostage to agendas, be it financial, political or other. Recent echoes from the U.S. Government voicing its willingness to veto impartial research pertaining to climate change (and elsewhere to withdraw the funding of bodies and projects whose findings do not align themselves with political, ideological, even moral agendas) are deeply concerning signs when it comes to the continued maintenance and nurturing of the ontological principle of scientific impartiality. Yet impartiality has been clouded by interest for quite a while; driven by finance, that much is evident, but equally the hostage of the magic trick of rigour - whereby if the numbers add up, it must therefore be right. However, the numbers are no guarantee that what adds up is necessarily good. In other words: quantitative rigour performs the euphoric disappearance of purpose.

| 13

Agenda-driven Science is, one may argue, in line with the broader phenomenon of *fake news*: ultimately unreliable, but more dangerously, ultimately capable of rendering impartial knowledge and information unreliable by association, as one and the other become increasingly harder to tell apart. And this happens in part through an ever-increasing access to ever more powerful design tools. Again, the paradox: the general accessibility of design sophistication has flattened the authoritative formation (and formality) of content. In a sense, all content is now noise.

We may posit that purposeful knowledge is in the process of being neutralised by the sheer magnitude of paradoxical information, the allure of speed betraying our ontological need for depth. Our struggle with this kind of noise is particularly challenging as it provides a very convincing semblance of content - but hardly or rarely a narrative, a context or a canon upon which one may lay one's foundations. Noise is therefore both the endpoint of encryption, and an induced omnipresence (and therefore a desperate uselessness) of meaning.

The dissolution of meaning has laid a toll on the semiotic decipherment and navigation of daily life. A strange form of tacit determinism has somehow managed to overtake the canonical forum: the determinism of the upgrade. The upgrade as a tangible demand for technological circularity, rooting in turn a circularity of the self: one must never be at peace with the acquired devices - and accordingly, one will no longer be at peace with him/herself, as these devices will demand both their own and our own continuous exercise of competitive, graphic extroversion. The latest upgrade of the device provides an ever more scintillating version of the self, all while the self abides by the unwritten law of increasing scintillation.

In spite of this, laying blame on the exponential unregulated development of technological sophistication would be a fairly straightforward (and actually unfruitful) exercise, were it not for three fundamental considerations.

Firstly, we accept that no benevolence was ever intrinsic to a technology *per se*, and we have clearly underestimated both the potential for mis-use of digital

devices, and the stubborn invisibility of this potential as of late. We may now recognise that social media *brought people together* as proposed by Facebook, just as Facebook keeps hammering this motto until it becomes a welcome and ongoing process of exponential, vertiginous proximity. While waking up to the hard reality that Facebook has equally served as a ground for the rise of extremist movements and obscure political lobbying, we witness the reversal of proximity, recast in its endpoint as a source and trigger of horror and indecipherability. Behind the childish lexicon of emoticons, an engineering in the eradication of nuance and introspection, lies the hyper-complex algorithm that renders an extinction of the *other*. And yet, a tacit invisibility of said digital devices remains very much in place: every time the unhinged leader tweets, his temperament is questioned to the core, his ideologies become the nauseated source of scrutiny and speculation, and the myriad of online responses is in turn amplified; what strangely never seems to deserve a moment of consideration is the role of Twitter in the mayhem - it simply lies there, unaccountable when it comes to its core role in the equation. A call for absolute freedom gushes into an obscene absence of protocol. As an efficient and concise device for self-expression, is the tweet about to become a fundamental human right? Or are we instead about to add the tweet to the list of human *duties*?

Secondly, we witness a lexical appropriation and reduction of experience, rendered unquestionable in our minds, or simply turned into a brand. The lexicon is forcibly reduced both by the inconvenience of the ambiguity it attempts to address (*it's complicated*), and by the surrendering of both a rootedness and the imagination in their roles of fostering language as the living organism it has always been. Filtered through the algorithm, the word becomes a command: the *future* shall be desired, even when the particular future whose semiotic construction we witness accentuates the present abyss; *innovation* an uncontested concept, no voice daring to point out what things are presently as they ought to be; the proclamation of *change* becomes a mechanism of paralysis; *creativity* becomes a hallucinatory frenzy; *wealth* has been reduced into a synonym of ostentatious financial greed; and *love* ceases to be the space of intimacy and elevation, becoming alternately an exercise in extroverted acrobatics and a perversely sanitised synonym of personal territorial warfare. Gateway to behaviour, the reduced/induced lexicon translates as a fatal impoverishment of intuition and subtlety: reassured of our alleged subjectivity (which, in truth, is no longer there), we instead simply execute *ad nauseam* the tacit expectations of continuous self-evidence. The smile no longer emanates: it is now a competitive grimace, an anxious demonstration of dental alignment.

Thirdly, we acknowledge a prevailing absence of focus on the part of the Humanities, Social Sciences and the Arts in their present duty to embrace an explicit and articulated critique of the impact and consequences of this current technology on steroids. A converging ground for the ever-evasive multidisciplinary, endlessly

inscribed on funding spreadsheets but only partially fulfilling its ambition, this converging ground may be contained in the concept of *perception*. As the Hard Sciences move forward often unregulated, largely uninterested or unaware of their own impact on the human being besides fascination, the Humanities, Social Sciences and the Arts must actively pursue the maintenance of a pedagogy of the senses, the hard evidence of digital addiction, the sober harmonization of this wealth of technological possibilities with whom we consciously choose to be. The imperative for a critical eye over current technological developments is not often proclaimed, but in truth we would rather have an equivocal proclamation: it could then be openly contested. As it stands, this critical eye does manifest itself within specific contexts and fields (the addictive potential of digital gadgets, an apparent rise in depression and sleep pattern disruption due to social media use, the exponential rise in demand for statistical spirals devoid of translation or applicability); yet they tend to surface as unarticulated evidence rather than a prophylactic. We argue instead that this scrutiny and its consequences need to articulate an effective regulatory impact - hard as it may be, as it will first need to dissipate any lingering suspicions or accusations of luddism or extraneous enforcement among a highly pressured public opinion and agenda-driven media channels. Running the risk of romanticising benevolent hackers, their hands-on approach to technological dead ends from within could certainly be looked upon as a template to be followed.

| 15

From this articulation we may point towards a wide range of contributions, both in scientific and civic environments. And one hopes these contributions may be able to converge in a shared mission: to ensure, confer and preserve the presence of meaning and purpose among the current state of cognitive and perceptive volatility.

Make no mistake: this is not a *manifesto* against technological development, but rather an urgent call for its wise and mindful mediation and incorporation. Yet the paradox is equally ours: while not at war, and denouncing war as a current rhetorical malaise, we are to communicate urgency with patience and persistence, exert wisdom with the precision of a sniper, humbly yet bravely employ poetry and humour in the denouncement and unraveling of this perplexing hybrid of deterministic abandonment.

A FILOLOGIA DIGITAL EM DISCUSSÃO: O CASO DA EDIÇÃO DO ROMANCEIRO DE ALMEIDA GARRETT*

Sandra Boto¹

| 17

Um projeto filológico; um projeto digital

Encontra-se em preparação, desde 2013, a edição crítico-genética digital integral do *Romanceiro* de Almeida Garrett. Trata-se de um projeto que pretende reproduzir os 99 poemas e os respetivos paratextos que compõem atualmente o *corpus* romancístico do poeta, após a recente integração dos materiais manuscritos oriundos da Coleção Futscher Pereira, descoberta em 2004.

O estudo prévio do *corpus* revelou-se vital para o desenvolvimento do projeto, na medida em que enuncia os problemas com os quais se enfrentará o editor, já que explicita as idiossincrasias do *Romanceiro* garrettiano, uma obra que tem vindo a interessar sobretudo os estudiosos da literatura tradicional mas cujo alcance extrapola, acreditamos, esse domínio de pesquisa (Boto, 2011: 578-614 e Apêndice 2). Através deste estudo pretende-se, por um lado, abordar as estratégias ecdóticas adotadas e, por outro, discutir o mapeamento da edição digital do *Romanceiro*.

De um modo particular, procura-se ainda insistir na articulação entre as características antes enunciadas e as soluções tecnológicas de que se mune a edição, que é entendida justamente no quadro teórico da Filologia Digital, de acordo com os postulados teórico-metodológicos de Buzzetti, 2009: 45-61 ou com o de Jerome McGann para quem, de forma sugestiva, a filologia é a ciência da “archival memory” (McGann, 2014: 41).

De facto, a utilização de metodologias de trabalho e de ferramentas digitais como aquelas que se aplicam na edição do *Romanceiro* de Garrett permite situar este trabalho no âmbito da *Digital Scholarship*, segundo ambicionamos comprovar. Importa, contudo, advertir, antes de nos adentrarmos em comentários relativos ao processo editorial da obra, que o recurso ao digital não é aqui entendido enquanto mera estratégia de comunicação vinculada à sua materialidade e aos dispositivos de difusão que a suportam, mas antes como um objeto de estudo em si.

* Palavras-chave: Almeida Garrett; *Romanceiro*; edição crítico-genética; filologia digital; Romantismo.

¹ Este trabalho foi realizado no âmbito da Bolsa de Pós-Doutoramento concedida pela Fundação para a Ciência e Tecnologia com a referência SFRH/BPD/84108/2012, financiada por fundos nacionais do MCTES. Manifesto aqui o meu agradecimento ao Juan Manuel Escribano Loza, que tem dado apoio informático a este projeto através do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação (UID/MULTI/04019/2016 - Fundo Reestruturação).

Aliás, nunca foi este o intuito que esteve subjacente ao desenvolvimento de um produto digital, mas antes – e de um modo primordial – um compromisso com o estudo das possíveis formas de representação e de remediação do texto (neste caso o garrettiano), cujas soluções o digital permite investigar.

18 | Subscrevendo, portanto, as palavras certas de Buzzetti, 2009: 46, “In my opinion, the true rationale of a genuine digital edition consists precisely in taking advantage of the digital form of representation to improve our critical engagement with the text through effective computational processing.” Os modos de representação textual convocados pelas mais recentes tecnologias digitais constituem, por assim dizer, vantagens que o editor não deverá descurar, na medida em que eventualmente lhe permitirão solucionar (ou pelo menos reequacionar) problemas de ordem crítica e representacional do texto.

Contando, à data, com um historial não despiendo de projetos bem sucedidos no âmbito da *Digital Scholarship* à escala internacional², as edições críticas eletrónicas têm conhecido, em Portugal e para a literatura portuguesa, um paupérrimo interesse por parte dos investigadores, cuja justificação não cabe aqui especular. Excetuam-se algumas iniciativas editoriais pioneiras para o *corpus* literário português, encabeçadas, no momento em que escrevemos estas linhas, pelo recentemente disponibilizado *Arquivo LdoD*³, da responsabilidade de Manuel Portela, edição que catapulta o *Livro do Desassossego* de Fernando Pessoa para uma dimensão virtual que tira partido da sua natureza fragmentária fundacional.

Na realidade, a teorização envolvente bem como a que decorre deste trabalho editorial interessa-nos – devidamente adaptada, como não podia deixar de ser, ao objeto editorial em mãos e condicionada que está pelas características essenciais do *Romanceiro* garrettiano enquanto obra e pelos objetivos definidos para a edição – pela questionação em torno da *textualidade digital* que promove:

Na medida em que permite apresentar em configurações variáveis um conjunto vasto de textos, a textualidade digital permite integrar edição crítica e edição documental de um modo que transcende a tradicional representação bibliográfica da relação entre texto e aparato crítico, proporcionando aos leitores e estudiosos acesso reticular ou hierarquizado a múltiplas formas genéticas e sociais dos fragmentos do LdoD. (Portela, 2013: 25)

Estaremos todos de acordo com o postulado de que uma edição crítica consiste na afirmação de uma determinada conceção de textualidade, composta linearmente por um texto estabelecido e por uma determinada bateria de aparatos sequencialmente dispostos na página.

² Confira-se esta afirmação a partir da consulta à base de dados do *Catalogue Digital Editions*, em <https://dig-ed-cat.eos.arz.oew.ac.at/> [consulta a 5 de janeiro de 2018], a qual permitirá aferir da vitalidade dos projetos editoriais desta índole sobretudo no mundo anglo-saxónico.

³ Última consulta realizada a 5 de janeiro de 2018.

A representação crítica de um determinado texto – e reitero o termo *seque-ncialmente* – funde-se e confunde-se, pois, com a tecnologia do livro impresso. E, na verdade, não seria possível representar estes acessórios complementares da textualidade de outra forma. A um texto seguir-se-á, na orientação que for, seja na margem, seja em rodapé, seja em final de capítulo ou de obra, os dispositivos que enformam a leitura que o editor propõe desse determinado texto, defendendo-a. Naturalmente, nada obsta a que a edição crítica se converta, por procedimentos de digitalização, num produto digitalizado. No entanto, esta nunca se transformará num produto digital. “A digitised edition is not a digital edition.” (Sahle, 2016: 27), importa desde logo advertir⁴.

Valha, pois, como exemplo, o caso concreto de uma edição crítico-genética como a do *Romanceiro* de Almeida Garrett que temos em curso para publicação impressa na coleção “Edição Crítica das Obras de Almeida Garrett”, na qual a relação entre a *dispositio* dos poemas fixados e os aparatos crítico, genético, de anotações, etc., gerados pelo editor, obedecem, por seu turno, a uma *dispositio* rígida na página, sendo esta profundamente limitada pelo meio através do qual estes conteúdos se representam: o livro impresso. Aquilo que a edição crítica digital propõe é justamente romper com este aprisionamento do conteúdo editorial a uma forma rígida e sequencial⁵.

Se atentarmos na natureza peculiar do género poético que tratamos, o romanceiro, definido, sumariamente, como o *corpus* de poemas narrativos de transmissão oral que remonta à época tardo-medieval, à qual se soma a particularidade de Garrett intervir enquanto poeta sobre estes mesmos textos, aproximar-nos-emos das

⁴ Valerá a pena, a este propósito, aprofundar a perspectiva de Patrick Sahle, patente no estudo “What is a Scholarly Digital Edition?”, onde o autor vai desfazendo enigmas e mistificações básicos e, ao mesmo tempo, definindo a edição crítica digital, de entre outros argumentos apresentados, a partir daquilo que ela não é ou não pode ser. Sustenta, efetivamente, que:

“As long as the contents and functionalities of a typographic born and typographically envisioned edition do not really change with the conversion to digital data, we should not call these derivative editions ‘digital’. It is the conceptual framework that makes the thing – not the method of storage of information either on paper or as bits and manner by stating that:

A digital edition cannot be given in print without significant loss of content and functionality.

Of course, the content of digital editions can – in theory – be printed out. And, of course, the text of digital editions could still be read on paper. However, a main characteristic of a digital edition is its representation of a potentially large number of documents in a potentially limitless number of different views, such as facsimile, diplomatic transcription and reading versions. All are generated from the same electronic code according to certain, sometimes even user controlled, modulations. The same holds true for functionality: there is no simple search, no advanced search, no real interactivity, no control over behaviour and appearance, and no source code download in printed editions. There are fewer browsing paths, no real hyperlinks, and no integrated technical tools. That is why digitisation may change the accessibility of a printed edition and may add at least some basic functionalities such as searching – but digitisation does not make a printed edition a digital edition. There is still the difference in the general framework of the whole task.” (Sahle, 2016: 27-28).

⁵ À luz do exposto adquirem pleno sentido, agora, as afirmações de Manuel Portela aqui invocadas antes.

noções de instabilidade e de mutabilidade textuais, numa franca tensão entre variação e invariante⁶, entre discurso poético tradicional e discurso poético autoral.

20 | Pelo exposto, e em função da natureza intrínseca do romanceiro tradicional, editar este género implica logo à partida realizar uma transposição entre modos, cada qual com o seu suporte: da oralidade, reproduzida a partir do suporte memória, caracterizada pela variação e pela imateriabilidade, para a escrita (seja em suporte impresso, digitalizado ou em ambiente digital), transformando o poema oral no “texto-documento” ao qual se refere a filóloga Ana Valenciano (Valenciano, 1994: 62). Portanto, o editor de romances aspirará tão só a uma aproximação ao *original* memorizado. Não mais do que isto.

Destacar este fenómeno da remediação do romanceiro de transmissão oral como aproximação através da edição obriga-nos, pois, a atentar nas coincidências que é possível estabelecer com o paradigma digital, resultantes da partilha da mesma natureza instável e da liquidez inerentes à materialidade ou, melhor dito, à imaterialidade que o digital também perilha. Cabe aferir, assim, se, uma vez levantadas estas coincidências, o paradigma editorial digital não deveria considerar-se uma opção viável para a edição do romanceiro (de transmissão oral mas não só), devido à irradiação de um certo dinamismo comum entre a poesia tradicional e as possibilidades fornecidas pelo digital para a concretização de uma outra textualidade, menos estática e multimodal. Pela nossa parte, temos em estudo essa hipótese que, para já, parece confirmar-se.

Fontes documentais; problemas editoriais

Acresce a este aspeto a complexa riqueza das fontes documentais garrettianas, as quais justificam um tratamento editorial que permita representar não só a sua individualidade documental como, em simultâneo, os problemas ecdóticos que convergem em cada um dos textos, decorrentes da sua singularidade compositiva tanto quanto da natureza do *Romanceiro* enquanto obra.

Certo é que o hibridismo do *corpus* textual a estabelecer influencia de forma ineludível a determinação do modelo concetual (editorial e tecnológico) a adotar, nomeadamente no que respeita à natureza dispar das fontes romancísticas garrettianas. Como resultado do trabalho ecdótico já desenvolvido, e após a incorporação dos dados obtidos a partir do estudo dos manuscritos conservados na Coleção Futscher Pereira, foi possível atualizar algumas cifras relativas ao *corpus* romancístico de Garrett. Contabilizamos agora 54 temas de fonte tradicional (poemas que ostentam evidências de que Garrett recorreu pelo menos a uma versão de um romance da tradição oral portuguesa no seu processo compositivo). No en-

⁶ Abundante é a bibliografia que tem vindo a estudar o fenómeno da variação / invariação no contexto da poética do romanceiro tradicional. Lembro, em particular, os exemplares contributos teóricos de Bráulio do Nascimento, Diego Catalán, Ana Valenciano ou Pere Ferré a este respeito.

tanto, outros 45 temas não apresentam relações conhecidas com a tradição oral da baladística peninsular e ostentam uma diversidade de fontes de extremo interesse: cancioneiros e romances castelhanos antigos, folhetos de cordel, fontes históricas e poéticas portuguesas de origem conhecida, entre outras.

Efetivamente, tanto os resultados obtidos a partir da *recensio*, que estabeleceram por sua vez as *fontes criticae*, como o posterior estudo do processo compositivo de cada um dos romances elaborados por Almeida Garrett, tarefa à qual me tenho vindo a dedicar, revelaram uma obra com algumas características peculiares que aqui poderemos simplificar do seguinte modo: *a)* necessariamente inacabada; *b)* materialmente dispersa e *c)* composta por poemas narrativos em estádios de elaboração radicalmente distintos e que mantêm relações bastante heterogéneas com as suas fontes, que vão desde a mera tradução criativa de romances de autoria alheia, passando pela recriação romântica da própria inventiva do Visconde, e ainda por versões de romances consideravelmente próximas da conjectural tradição oral do século XIX⁷.

21

⁷ A *recensio* do *corpus* a fixar integra poemas narrativos éditos e inéditos. Ou seja, a par dos editados que contam com testemunhos redatoriais impressos e/ou manuscritos, cabe incluir ainda um *corpus* interessante de documentos que nunca chegaram a conhecer os prelos.

Relativamente às coleções impressas que integramos na edição, referimos as seguintes:

•1828:

Adozinda. Romance, Londres: Em Casa de Boosey & Son; e de V. Salva.

•1843:

Romanceiro e Cancioneiro Geral, I, Lisboa: Typ. Da Soc. Propagadora dos Conhecim. Uteis.

•1851:

Romanceiro, II y III, Lisboa: Na Imprensa Nacional.

•1853:

Romanceiro, I. Romances da Rensacença, 3ª edição, Lisboa: Em Casa da Viuva Bertrand e Filhos

Somam-se ainda textos teóricos e versões de romances publicadas na imprensa periódica da época ou em opúsculos e fragmentos de romances a par de versões completas inseridas em obras de teatro ou em prosa da autoria de Almeida Garrett.

No que se refere às coleções manuscritas recenseadas, apontamos os seguintes núcleos documentais, com documentos na sua esmagadora maioria autógrafos:

• *Colecção Futscher Pereira*. Manuscritos autógrafos de Almeida Garrett dedicados ao romanceiro. Materiais publicados e inéditos, 1839?-1854?. [atualmente depositada na Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra].

• *Espólio Literário de Almeida Garrett*. Documentos 59 a 63 [depositado na Biblioteca Geral da Universidade de Coimbra].

• “Cancioneiro de Romances, xacaras, Solãos / e outros vestígios / Da Antiga poesia nacional / Pela maior parte conservados na tradição / oral dos povos, / E agora primeiramente colligidos / Por / J. B. de Almeida Garrett” [caderno manuscrito autógrafo depositado na Biblioteca da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra com a cota UCFL-1-2-1-24].

Tamanha heterogeneidade obedece, não obstante, a um propósito comum de legitimação e imposição da dita *poesia popular* portuguesa no quadro ibérico, que Almeida Garrett procurou elevar ao mais alto nível, como mais uma das múltiplas faces do seu programa estético romântico-nacionalista, afinal. Lembramos que o poeta iniciou a sua coleção de romances tradicionais portugueses em 1823 ou 1824, a qual vai registando no “Cancioneiro de romances, xácaras, soláos...” a partir do exílio em Inglaterra, como deixou provado Marques (1988-1992): 71-82.

Registe-se ainda que a obra nunca foi cabalmente valorizada pela crítica apesar da absoluta originalidade do trabalho do erudito romântico neste campo: o *Romanceiro* garrettiano ora tem vindo a ser duramente criticado pelos filólogos pela falta de fidelidade das suas versões de romances à tradição oral, ora negligenciado por considerar-se uma obra menor, com base no argumento de que o poeta partilha com a tradição oral a autoria dos poemas⁸.

Somando então às características do *corpus* garrettiano os objetivos ambiciosos da própria edição que agora se concretiza e que a seguir comentaremos, observamos como o digital se impôs, ao nosso olhar, como a melhor (talvez a única) forma viável de *representar* editorialmente esta obra (embora assumindo os riscos dessa inequívoca instabilidade intrinsecamente associada à sua própria materialidade).

Problemas editoriais; metodologias filológicas; soluções tecnológicas

Tendo como base concetual a noção de “archival memory” proposta por McGann, o ponto de partida desta investigação editorial consistiu na determinação de que forma o recurso ao digital permite criar um *arquivo* do *Romanceiro* de Almeida Garrett que:

- a) apresentasse ao leitor comum um texto rigorosamente estabelecido que represente a última vontade do autor sobre a obra e sobre os textos;

E que, em concomitância,

- b) proporcionasse diversas profundidades de leitura de acordo com os interesses do leitor. Perspetiva-se, por exemplo, reconstruir os diversos testemunhos textuais bem como as fontes garrettianas por aproximação à poesia tradicional, no caso dos poemas de fonte tradicional. Por outro lado,

⁸ Foram estes os resultados principais da investigação prévia de doutoramento na qual se apresentou uma proposta de edição crítica do *Romanceiro* de Garrett (Universidade Nova de Lisboa, 2012) e que está efetivamente na base da presente edição. Veja-se Boto, 2011. Do ponto de vista documental, destaca-se, neste âmbito, os manuscritos da Coleção Futscher Pereira (a coleção toma o nome dos anteriores proprietários que encontraram os documentos em 2004 na sua casa particular ao Bairro Alto) que foram através deste trabalho de investigação profundamente estudados e integrados na proposta editorial então gizada.

a par deste trabalho em torno da conceção de texto (seja ele autoral garrettiano seja ele um arquétipo tradicional), desloca-se também o foco para o documento propriamente dito através da disponibilização de facsímiles, por exemplo.

À função textual junta-se, então, na edição em discussão, a função documental, ou seja, a disponibilização das imagens dos documentos que estão na sua origem e que o paradigma digital permite introduzir. Para ir um pouco mais longe, avançaríamos que a edição crítico-genética digital do *Romanceiro* de Almeida Garrett, propondo, é certo, a fixação de um texto a partir da visão do editor, não exclui por isso a *editio varietur*, possibilitando não só a confirmação das leituras do editor a partir das fontes originais como autoriza novas leituras, não se fechando sobre si própria.

Analisemos, cuidadosamente, os objetivos enunciados:

a) Este desiderato não deveria, *a priori*, levantar questões de ordem ecdótica já que, num primeiro plano, a edição crítico-genética do *Romanceiro* de Almeida Garrett não pretende mais do que respeitar o princípio convencional de qualquer edição crítica, isto é, representar o melhor possível a última vontade de um autor acerca de um texto. Não obstante o pacifismo congregador com que se encara este princípio norteador, cabe assinalar a necessidade de recurso a uma metodologia ecdótica talvez menos consensual como seja a reconstrução *ope ingenii*. Sobretudo, o desafio colocado à edição do *Romanceiro* não se resume à reconstrução *ope ingenii* dos textos garrettianos (poemas, introduções em prosa, etc.) que compõem a obra mas à instabilidade do próprio conceito de obra em si, que foi sendo profundamente alterado pelo autor no decorrer do tempo.

Neste contexto, adquire especial relevância o último plano editorial de Garrett conhecido para o *Romanceiro*, plasmado na “Introdução” ao II tomo do *Romanceiro*, em 1851 (Garrett, 1851: XLV), que é assim apresentado:

Livro I. Romances da renascença, imitações, reconstruções e estudos meus sobre o antigo

Livro II. Romances cavalherescos antigos de aventuras, e que ou não têm referência à história, ou não a têm conhecida

Livro III. Lendas e profecias

Livro IV. Romances históricos compostos sobre factos ou mitos da história portuguesa e de outras.

Livro V. Romances vários, compreendendo todos os que não são épicos ou narrativos

Resta aduzir – o que não é de somenos importância para o caso – que, deste plano editorial proposto pelo autor, só os dois primeiros livros saíram efetivamente dos prelos. Em última instância, reconhecemos que, até à descoberta da Coleção

Futscher Pereira, se desconheciam documentos que provassem *de facto* a preparação dos restantes Livros do *Romanceiro*. Se não tivesse sido dado a conhecer este núcleo documental contendo uma boa fatia de poemas inéditos de existência insuspeitada, ao editor do *Romanceiro* garrettiano teria cabido uma tarefa facilitada: a de se limitar à edição dos dois primeiros Livros, assinalando, para os manuscritos identificados, correspondentes a fases anteriores do processo redatorial, os respetivos aparatos genéticos.

Contudo, esta conceção editorial simplificadora e, sobretudo, menos arriscada, já não é mais possível. Neste momento, o estudo prévio dos materiais manuscritos garrettianos não deixa margem para dúvidas em relação à preparação efetiva de uma obra mais ambiciosa, que só terá sido deixada inacabada devido a causas bem naturais. Refiro-me à rápida degradação do estado de saúde de Garrett e à consequente morte do autor, prematuramente, aos 55 anos.

Por este motivo, assume-se sem dificuldade que é o conceito de obra que está, antes de mais, em causa, nesta edição, pois confere-se ao editor um protagonismo e uma responsabilidade desconfortáveis num processo ecdótico que se debruçará, assim, sobre questões de ordem textual e às quais se soma, em primeiro lugar, a necessidade de tecer a espinhosa proposta de uma *dispositio* para o *Romanceiro*. O termo *criação* aplicado à reconstrução dos cinco Livros apresenta-se, com efeito, como o mais apropriado, sabendo que três deles não chegaram a ter existência física, na medida em que os manuscritos contendo romances que não foram publicados nos dois Livros conhecidos não se encontram sequer num estádio de organização que autorize o discernimento de uma lógica de agrupamento dos textos em função de um conceito de obra.

Ainda assim, em defesa da possibilidade de reconstruir a obra por conjectura, aponte-se a nítida relação que se produz entre o assunto tratado nos poemas narrativos, muitos dos quais albergam inclusive uma inscrição autógrafa com a temática abordada no texto e o século de composição (definidos de acordo com parâmetros epocais e autorais, bem entendido) e o critério temático apresentado por Garrett neste plano editorial tornado público em 1851. No limite, mesmo para os dois Livros publicados em vida de Garrett, ou seja, o Livro I, concernente aos “Romances da renascença, imitações, reconstruções e estudos meus sobre o antigo” e o Livro II, “Romances cavalherescos antigos de aventuras, e que ou não têm referência à história, ou não a têm conhecida” se pode preconizar uma intervenção editorial traduzida na agregação de mais alguns poemas para além daqueles que, por via da publicação impressa, pertencem ao cânone dos Livros em causa.

No sentido de fundamentar esta opção, partir-se-á do princípio de que o processo de angariação / preparação do *Romanceiro* por Garrett se propagou no tempo até data próxima da sua morte. E cremos tratar-se, com efeito, de um pressuposto que sem dificuldade se comprova a partir da análise física dos suportes de escrita e de outros elementos autógrafos patentes nos materiais patentes na

Coleção Futscher Pereira, os quais contribuem para confirmar a tese de que, para além dos poemas estampados nos dois primeiros Livros, outros com enquadramento temático e / ou espírito compositivo idênticos teriam acolhimento nos mesmos volumes. Veja-se, aliás, como forma de legitimar esta tese, a reedição do Livro I, pela mão de Garrett, em 1853, a qual o poeta amplia através da incorporação de mais duas baladas de invenção própria que se encontravam ausentes da *princeps* de 1843.

25

Assim, Garrett não estagnou o seu trabalho compositivo e angariador de romances enquadráveis nos volumes publicados, mas prolongou-o com segurança até 1853, pelo menos⁹. Deste modo, completar os Livros I e II com *novos* temas poéticos ou preencher os restantes Livros *ope ingenii* assentam fundamento em aspetos particulares do espólio garrettiano, de diversa natureza, que a edição crítica (digital ou não) não pode, em qualquer circunstância, descurar (Fig. 1).

b) Para responder a este ponto, assume-se o conceito já longínquo mas sempre eficaz formulado por Pedro Sánchez-Prieto Borja (2003), que nos situa no quadro da “lectura asistida”¹⁰.

Propõe-se, pois, fornecer ao leitor / utilizador a possibilidade de escolha entre diversos níveis de leitura do texto, entidade aqui vista como objeto transponível para a dimensão hipermediática (pensando, por exemplo, na disponibilização de conteúdos multimédia como sejam performances audiovisuais de determinados poemas ou na integração de imagens dos documentos originais).

O mesmo será reconhecer que a edição do *Romanceiro* de Almeida Garrett é dirigida, necessariamente, a diferentes tipologias de leitor em convergência com a noção de que diferentes leitores apresentam níveis de exigência ou interesses distintos e, sobretudo, personalizados, relativos a uma mesma obra. Ancora-se na oferta de textos bem estabelecidos, partindo do pressuposto de que estes não têm de ser exclusivos das edições críticas hiperespecializadas, cujo público-alvo

⁹ Cf. Boto, 2011: 85-86 e 160-168.

¹⁰ Pedro Sánchez-Prieto Borja apresenta a questão da seguinte forma: “Se podrá argumentar que el distanciamiento entre los textos medievales y el lector obliga a una ‘lectura asistida’ mediante la anotación, mientras que esta anotación se presenta menos necesaria, o sólo ocasionalmente necesaria, em textos contemporáneos. Sin embargo, esta diferencia se difumina, siquiera en algunos casos, en un nivel de lectura más profunda, en la que es menos nítida la frontera entre ‘lectura’ y ‘filología’. Y aquí nos las habemos otra vez con la clase de lector. El filólogo hace una suerte de ‘metalectura’, pues no se conforma con que le presenten *un* texto, sino que ha de saber cómo ha llegado el editor a proponerle el texto que tiene ante sus ojos.” (Sánchez-Prieto Borja, 2003: 114). E complementa a seguir: “No puede sostenerse que la información sobre la historia del texto (y en particular sobre su génesis) sea ajena, marginal o simplemente complementaria en el acceso al texto”. Por isso, “Esa ‘lectura asistida’ que propongo [sistematiza o autor] mitiga, insisto otra vez, la frontera entre edición para filólogos y para meros ‘gustadores’ de la literatura, en el buen sentido de que los filólogos son sólo una clase especial de los segundos.”, pois, “Los conocimientos sobre la historia del texto no deberían formar parte de un saber ‘ultraespecializado’ solo apto para unos pocos expertos en crítica textual.” (Sánchez-Prieto Borja, 2003: 114-115) Estas últimas ideias sintetizam, pois, o espírito que rege a edição crítico-genética digital do *Romanceiro*.

não vai, por tradição, muito além do acadêmico, tendo em conta as dificuldades de consulta impostas pela condição material do suporte, a qual já aqui comentámos antes, e pelo código comunicativo específico utilizado pela Crítica Textual, reconhecidamente pouco amigável. Mas, para além disso, pensa esta edição quebrar com outra tradição de igual peso, que consiste na raridade com que questões de ecdótica impregnam as edições (de grande divulgação, quase sempre) acessíveis na Internet.

Deste modo, intervimos nos textos editados *online* sem abdicar jamais do rigor filológico com que interviríamos numa edição estampada em papel, mediante a correção crítica de gralhas e erros. Não prescindimos, também, de oferecer ao leitor (ao interessado, segundo já se manifestou) os processos genéticos dos objetos literários; propomos notas explicativas filológicas e hermenêuticas e, por fim, fornecemos pistas para a reconstituição das primitivas fontes romancísticas orais de Garrett, segundo o modelo avançado por Ferré, 2011: 285-291, o qual foi posteriormente revisto e desenvolvido em Ferré, 2015: 223-249.

O mapeamento da edição

Apontávamos, atrás, a evidente coincidência entre a imaterialidade do romanceiro de tradição oral e a própria aparência dinâmica da textualidade digital, que se define por uma inequívoca ausência de linearidade e por uma natureza multimodal. Neste contexto, parece apropriado chamar ainda a atenção para o carácter radial da textualidade digital, cunhada como “textualidade radial” por Jerome McGann (*apud* Portela, 2013: 10), e aferir de que forma ela é aproveitada no nosso projeto em particular.

A estes traços característicos de base atribui-se, portanto, a responsabilidade por uma certa entrada em falência da estabilidade, não já apenas textual, mas também referente à obra, na medida em que a obra literária enquanto objeto previsível e concreto como o conhecemos pode sem dificuldade questionar-se através da utilização de tecnologias associadas ao digital. Se se atentar uma vez mais na proposta do *Livro do Desassossego* pessoano, decorrente do projeto liderado por Manuel Portela, esta instabilidade estatui-se verdadeiramente como pedra de toque da edição. Facilitada pela dimensão difusa e assumidamente fragmentária da própria obra literária, a instabilidade é assumida pelos editores, sendo mesmo amplamente potenciada através do recurso ao digital, pois o conceito arquivístico que subjaz à edição digital promove a recriação do objeto, permitindo, sem perda de sentido – ou, mais adequado seria, incentivando a construção de novos sentidos – a leitura fragmentária do *Livro do Desassossego*. Refiro-me à designada “dimensão virtual” à qual se refere Portela, 2013: 12.

No caso concreto da edição digital do *Romanceiro*, obra inconclusa que aqui se projeta reconstruir, segundo já se comentou, não se escamoteia igualmente o

estatuto precário do conceito de obra, decorrente do facto de o autor não ter chegado a cumprir o plano que deixou traçado e no qual nos apoiamos. É neste ponto específico que se evidencia a sua instabilidade, já que só em função de um processo de recriação editorial se projeta a edificação dos Livros, atitude arrojada na tentativa de um editor se substituir ao autor na edificação de uma *dispositio* filologicamente informada.

27

Contudo, se é também a noção de *Romanceiro* enquanto obra aquilo que se tenta reproduzir aqui, cabendo ao editor a tarefa de cimentar a estrutura parcialmente vazia que Garrett nos deixou, não se descarta a possibilidade de uma leitura fragmentária e reorganizada pelo leitor, justamente como reconhecimento da virtualidade na qual assenta.

Por outra parte, parece consensual que o conceito de *arquivo* na sua associação aos desígnios da Filologia Digital surge hoje significativamente ampliado e potenciado (ver Portela e Silva, 2015: 33). Mais do que isso, é dele que nos socorremos na conceção do *Romanceiro*. Mas não deixaremos, em sentido inverso, de enunciar os limites impostos às potencialidades da textualidade radial na presente edição. Se temos vindo a convocar aqui a comparação com a edição digital do *Livro do Desassossego*, não se pode deixar de colocar em evidência o carácter moderado da nossa proposta, o qual sobressai desde logo a partir da observação do mapeamento da edição do *Romanceiro* (Fig. 2). Embora operemos de forma idêntica a partir do *arquivo* (em constelação radial, portanto), sobressai, na edição em curso, uma característica propositadamente conservadora: o produto ecdótico apresenta-se aqui como centro estrutural, facto que impede o desmoronamento do texto em mãos do leitor, pese embora não atue sobre a fragilidade e a liquidez da obra, como já explicámos.

A partir deste mapa elaborado numa fase de arranque do projeto, a constelação em que se organizam os recursos a fornecer dá corpo tanto às relações hierárquicas como também às horizontais que visamos estabelecer entre as distintas valências desta edição digital. O seu centro gravitacional consiste na fixação crítica de cada romance garrettiano (édito ou inédito, é indiferente). Esta, por seu turno, integra um plano superior correspondente a cada um dos Livros projetados pelo autor, segundo comentei antes, embora esta estrutura superior à qual nos referimos não estivesse ainda patente no mapeamento primitivo que foi arquitetado.

Conforme se pode verificar, não se trata, pois, de um modelo linear de edição, pois servimo-nos, em primeiro plano, das propriedades básicas da edição digital que já a mera noção de hipertexto convocara há umas boas décadas atrás. Desenvolvemos, assim, uma estrutura editorial que, como se observa, pretende oferecer uma série de recursos de consulta opcional (fac-similes, aparatos, conteúdos audiovisuais), que são ativados ou não em função do critério de exigência do leitor, regressando ao enquadramento da “lectura assistida”. Não obstante, importa reiterar a decisão, tomada em consciência nesta edição, de que a edição como arquivo não impelirá, contudo, ao descentramento do texto crítico; bem pelo

contrário, este fator será devidamente salientado a partir da estrutura prevista, já que o produto ecdótico mantém o estatuto central neste projeto. Apesar de se pretender fornecer ao leitor a possibilidade de interagir com a edição – estudamos a criação de campos para registo de notas de leitura interativas, o que a tecnologia *Wordpress*®¹¹ utilizada parece permitir resolver de forma simples – nunca o enriquecimento direto dos textos pelo leitor está permitido.

Deste modo, o papel do editor ganha com efeito preponderância, ao mesmo tempo que se salvaguarda a tantas vezes aludida estabilidade textual, a qual, lembramos, todos os dias é posta em causa num momento como o atual, em que a noção de texto digital questiona justamente os princípios básicos norteadores do sistema comunicativo literário e dos seus atores. Eis, portanto, a dimensão propositadamente conservadora desta edição.

Em suma, todos os recursos pensados no mapa, alguns deles apenas ainda em potência, abonarão em favor da tal leitura assistida e, digamos assim, ampliada; em todo o caso sempre personalizada. Trata-se, na sua essência, de um arquivo à disposição do leitor interessado pelos mais variados motivos no *Romanceiro* de Garrett.

A componente ecdótica em articulação com a tecnologia digital

Clarifiquemos, então, os procedimentos envolvidos na concretização da estrutura editorial planificada. Na prática, debruçamo-nos sobre as metodologias que conduzem à implementação do mapeamento discutido, situadas no cruzamento entre os mais convencionais processos da Crítica Textual e as ferramentas digitais postas ao serviço da otimização desses processos.

Por um lado, temos a componente puramente ecdótica, que se observa nas diferentes fases do processo editorial adaptado às especificidades da obra, do autor, do contexto de produção e dos objetivos da edição:

- o estabelecimento das *fontes criticae*, que foi levado a cabo ainda durante a minha investigação de doutoramento (apenas com alguns ajustes pontuais recentes);
- a *collatio codicum*, operação que se encontra em curso no momento em que redigimos esta memória e que se leva a cabo de forma semiautomática, com recurso à ferramenta CollateX®¹². Em teoria, esta ferramenta permite poupar o editor à morosidade da tarefa manual de colação, ainda que, no caso específico da edição do *Romanceiro*, seja necessário contar com a transcrição manual prévia de todos os manuscritos envolvidos antes de os

¹¹ <https://pt.wordpress.org/>

¹² <https://collatex.net/> [última consulta realizada a 23/01/2018]. CollateX® é um software desenvolvido em linguagem Python com vista à automatização da *collatio* que oferece, após algumas operações de programação, diferentes tipologias de *output*, designadamente tabelas de variantes; diagramas; aparatos codificados em TEI-XML, etc.

automatizar, ou, alternativa pela qual temos vindo a optar em virtude da complexidade envolvida na realização dos aparatos genéticos, que são profusamente descritivos, efetuar a colação com os testemunhos manuscritos de forma manual.

Após a análise das variantes proveniente da *collatio* procede-se à *examinatio* e à *selectio*, ou seja, ao apuramento do texto-base correspondente à última vontade do editor Garrett. Trata-se de um passo em curso, bastante relevante no caso dos poemas garrettianos que permaneceram inéditos. A este segue-se a *dispositio textus*, acompanhada da *emendatio*, momento em que o texto-base se encontra apurado. Estas preveem, em consonância com as normas editoriais estabelecidas em função dos objetivos perseguidos com a edição - que, recordo, pretende abranger públicos com níveis de interesse heterogêneos - a atualização ortográfica, exceto nos casos em que reconhecemos estar perante um marco estilístico do autor e a manutenção da pontuação do testemunho-base, sempre que esta se revelar suficiente para manter a sua legibilidade.

| 29

Os poemas e respetivos paratextos submetem-se, por sua vez, a um procedimento que, atualmente, surge como a solução tecnológica mais pacífica e comum no âmbito dos projetos de edição digital em todo o mundo: a codificação com recurso ao *Text Encoding Initiative*®¹³. Cabe explicar ainda que a elaboração do *apparatus criticus* e também do aparato genético, aparatos que surgem combinados na edição do *Romanceiro*, é realizada também com recurso ao mesmo TEI®, como seria de esperar, pela especial capacidade que esta tecnologia apresenta para tratar de forma adequada estes elementos fundamentais do trabalho editorial, convertendo-os em conteúdo reconhecido do ponto de vista semântico para publicação na web.

Presentemente, está em processo de definição a árvore estrutural que regerá a codificação de cada poema, de cada paratexto em prosa da autoria de Almeida Garrett e de cada aparato crítico, passo prévio à escolha dos módulos TEI® a utilizar nesta tarefa, atividade que nos próximos meses estaremos em condições de apresentar e discutir convenientemente.

Importa, por fim, mencionar que o *arquivo* que compõe a edição do *Romanceiro* de Almeida Garrett abarca uma última fase ecdótica, a qual, não integrando o processo típico de preparação de uma edição crítica constante da bibliografia especializada, tem sido já utilizado com sucesso em diferentes ocasiões no âmbito da edição de romances da tradição oral. Refiro-me em concreto ao modelo pro-

¹³ Em síntese, trata-se de uma linguagem de programação de base XML especialmente formulada para a edição digital de textos literários que apresenta módulos com etiquetas aptas para a codificação de diferentes tipos de textos e que possui a capacidade de responder aos mais díspares objetivos editoriais, entre os quais destaco a possibilidade de representação de aparatos críticos, particularmente útil no caso de edições críticas como esta. Ver <http://www.tei-c.org/index.xml> [última consulta realizada a 23/01/2018].

posto por Ferré, 2011 e Ferré, 2015 atrás referido, que foi esboçado com o objetivo de recuperar com critérios de fiabilidade um *arquétipo* textual oral para as versões de romances *manipuladas* pelos editores (método sobremaneira eficaz quando está em causa a confirmação das lições textuais fixadas pelos editores de romances do período Romântico).

30 | Embora a referência a esta tarefa concreta não admita um aprofundamento maior, neste lugar, para além de indicar que o método de Ferré consiste no confronto entre os poemas divulgados pelos editores do século XIX (neste caso particular, Almeida Garrett) com as versões de romances da tradição oral moderna, certo é que no nosso caso contribui para a determinação do processo criativo do poeta sobre os textos de tradição oral, ao mesmo tempo que permite a reconstrução cautelosa das mesmas fontes orais (sempre que aplicável, pois cabe não esquecer que uma percentagem considerável dos romances garrettianos não conhece qualquer vínculo à tradição).¹⁴

Hands on

Para terminar, resta-me comentar, numa lógica de complementaridade em relação ao processo ecdótico atrás mencionado, as tarefas de âmbito estritamente tecnológico que visam articular a metodologia convencional da Crítica Textual com os preceitos específicos da Filologia Digital em curso na edição do *Romanceiro*.

Conforme mostrei, o mapeamento conceptual da edição encontra-se planificado desde uma fase preliminar do projeto, sendo que é em função dele que as restantes fases do processo são pensadas.

Do ponto de vista tecnológico, encontra-se também concluída a definição da arquitetura do sistema bem como a implementação da área de trabalho, em concreto o *back office* da edição, que foi desenvolvido com recurso à conhecida ferramenta *Wordpress*®, através de operações de programação manual. Por seu turno, avançaram de forma significativa os trabalhos de *web design* e de implementação do *site Garrettonline* (Fig. 3), também concebido em *Wordpress*®, com previsão de disponibilização para breve. Este recurso dará conta de todos os desenvolvimentos do projeto e, futuramente, será o portal de acesso à própria edição em acesso aberto.

¹⁴ O método, aplicado à obra romancística de Garrett, conheceu anteriormente um ensaio na tese de doutoramento por mim defendida em 2012, com resultados interessantes mormente no caso da versão garrettiana do romance tradicional D. Gaifeiros. Encontra-se disponível em Boto, 2011: 311-390. O confronto do texto garrettiano com as versões recolhidas na tradição oral moderna portuguesa e ainda com outros textos que Garrett afirma ter consultado para a criação da sua versão atestou, neste caso particular, que o editor romântico manejou um texto cuja existência real sempre suscitou grandes dúvidas entre os filólogos: a misteriosa versão do Cavaleiro de Oliveira, de paradeiro desconhecido e que se julgou não passar de efabulação garrettiana. (Consultar, acerca deste assunto, Cintra, 1967: 105-135).

Não se descarta a importância da aplicação, no projeto, de *standards* universais, imprescindíveis para garantir a sobrevivência da edição no contexto da Web semântica, problema que tem ocupado uma parte da nossa investigação de âmbito propriamente tecnológico. Ao nível do tratamento textual, prossegue-se, tal como se afluou antes, com as tarefas iniciais requeridas pela futura codificação em XML-TEI[©] dos textos e dos aparatos, que serão inseridos na estrutura *Wordpress*[©] através de um *plug in* específico que integra folhas de estilo. Por outro lado, incluímos uma área no *back office* com vista à introdução de metadados específicos em *Dublincore* para cada documento componente do arquivo (seja imagem, recurso audiovisual, etc).

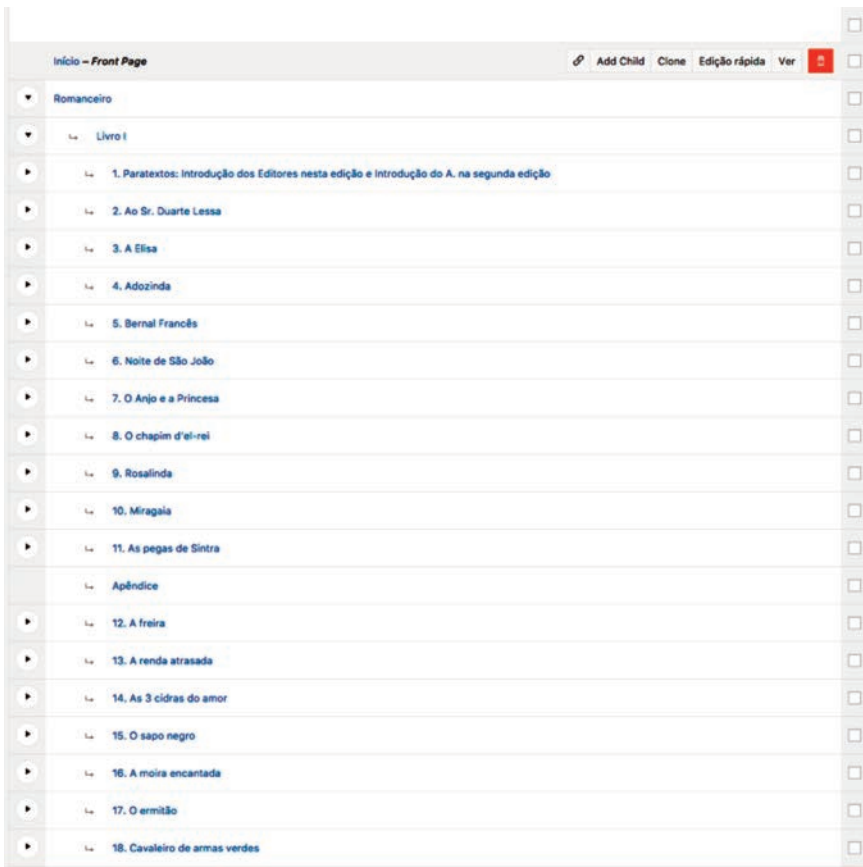
Como determinações presentes e futuras, aponta-se a prossecução do trabalho de investigação com vista à aplicação das melhores soluções tecnológicas à edição crítico-genética do *Romanceiro* garrettiano. O foco consistirá em acautelar a realização plena dos desideratos ecdóticos aqui apresentados e, por isso mesmo, acredito ter podido demonstrar, com estas linhas, a localização indiscutível desta edição no espaço da *Digital Scholarship* e, em particular, no da Filologia Digital.

Bibliografia

- BOTO, Sandra (2011). *As Fontes do Romanceiro de Almeida Garrett: uma proposta de ‘edição crítica’*. Tese de doutoramento no Ramo de Línguas, Literaturas e Culturas, Especialidade de Estudos Literários, apresentada à Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- BOTO, Sandra (2013). “Nuevas perspectivas para un viejo problema: la edición crítica del romancero de fuente tradicional”. *Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica*, Norteamérica, 30, feb. 2013. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_DICE.2012.v30.41362. Url: <http://revistas.ucm.es/index.php/DICE/article/view/41362> [último acesso a 18 de janeiro de 2018].
- BUZZETTI, Dino (2009). “Digital editions and text processing” in Marilyn Deegan and Kathryn Sutherland (eds.). *Text Editing, Print and the Digital World*. Farnham: Ashgate, pp. 45-61.
- CINTRA, Luís Filipe Lindley (1967). “Notas à margem do Romanceiro de A. Garrett”. *Boletim Internacional de Bibliografia Luso-Brasileira*. VIII. 1967, pp. 105-135.
- FERRÉ, Pere (2011). “Crítica textual e Romanceiro. Breves notas” in Isabel Morujão e Zulmira Santos (coord.). *Literatura Culta e Popular em Portugal e no Brasil. Homenagem a Arnaldo Saraiva*. CITCEM - Centro de Investigação Transdisciplinar “Cultura, Espaço e Memória” / Edições Afrontamento, pp. 285-291.
- FERRÉ, Pere, Pedro M. Piñero y Ana Valenciano (2015). *Miscelánea de estudios sobre el romanceiro*. Sevilla / Faro: Editorial Universidad de Sevilla / CIAC (Universidade do Algarve), pp. 223-249.
- GARRETT, J. B. de A. (1851). *Romanceiro*. II. Lisboa: Na Imprensa Nacional.
- LAVAGNINO, John (1997). “Excerpted: Reading, Scholarship, and Hypertext Editions”. *Journal of Electronic Publishing*. Volume 3, Issue 1. September 1997. DOI: <http://dx.doi.org/10.3998/3336451.0003.112> [última consulta a 24/01/2018].

- MARQUES, José Joaquim Dias (1988-1992). "Nota sobre o início da recolha do Romanceiro da Tradição Oral Moderna". *Boletim de Filologia*. XXXII, pp. 71-82.
- MCGANN, Jerome (2014). *A New Republic of Letters: Memory and Scholarship in the Age of Digital Reproduction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- MORRÁS, María (1999). "Informática y crítica textual: realidades y deseos" in José Manuel Blecua, Gloria Clavería, Carlos Sánchez y Joan Torruella (eds.). *Filología e informática. Nuevas tecnologías en los estudios filológicos*. Bellaterra: Seminario de Filología e Informática / Departamento de Filología Española / Unievrstiad Autónoma de Barcelona, pp. 189-210.
- PORTELA, Manuel (2013). " 'Nenhum problema tem solução': um Arquivo Digital do Livro do Desassossego". *MATLIT 1.1*, pp.9-33.
- PORTELA, Manuel e António Rito Silva (2015). "A dinâmica entre arquivo e edição no 'Arquivo LdoD'". *Colóquio Letras*. 188. Janeiro/Abril 2015, pp. 33-47.
- SAHLE, Patrick (2016). "What is a Scholarly Digital Edition?" in Matthew James Driscoll, and Elena Pierazzo (eds.). *Digital Scholarly Editing. Theories and Practices*. Cambridge, UK: Open Book Publishers, pp. 19-39. DOI: <http://dx.doi.org/10.11647/OBP.0095.02>
- SÁNCHEZ-PRIETO BORJA, Pedro (2003). "Nuevas posibilidades y nuevas exigencias de la crítica textual". *Letras de Deusto*. vol. 33, nº 100. Julio-Septiembre 2003, pp. 109-126.
- VALENCIANO, Ana (1994). "Edición crítica de textos de base oral: el romancero" in Salvador Rebés (a cura de). *Actes del Col.loqui sobre cançó tradicional*. Reus, setembre 1990. Publicacions de l'Abadia de Montserrat, pp. 299-307.

ANEXOS



33

Fig. 1: Imagem de *back office* da edição digital do Livro I do *Romanceiro*. Note-se a incorporação, como apêndice, de 7 poemas não inseridos pelo autor na reedição de 1853 (os poemas com os números 12 a 18), que, em função de uma indiscutível homogeneidade ao nível da natureza composi-tiva, nomeadamente no que respeita ao profundo grau de intervenção garrettiano nos poemas, agrupamos em torno do conceito de balada romântica.



Fig. 2: Mapeamento da edição crítico-genética digital do *Romanceiro* de Almeida Garrett, segundo foi estruturada ainda em 2013.



Fig. 3: Recorte com o aspeto provisório do site que acolhe a edição (*Home page*).

FICCION TOTAL: GUÍA DE NAVEGACIÓN DE UN FORMATO PARA GENERAR UNIVERSOS TRANSMEDIÁTICOS*

Javier Hernández Ruiz

| 35

“Enfrentado a una realidad verdaderamente infinita, el artista está obligado a elegir, a poner de lado lo accesorio, a retener lo esencial, a reconocer una jerarquía de lo real”. Ernst Fischer

“He optado por ser más un fabulador que un ideólogo, porque en aquél perdura un núcleo inmutable, destinado a sobrevivir a la decadencia de las ideologías”. Emilio Ambasz

El texto que ahora sigue fue publicado en www.ficciontotal.com cuando acababa el año 2012, precediendo el lanzamiento del universo *transmedia Plot 28* en enero de 2013. Lo redacté entonces bajo el seudónimo (Hernán Ruiz) con el que firmé el citado proyecto, y lo hice en connivencia con el otro autor, Agustín Serra.

¿Un manifiesto del siglo XXI?

Aunque en estos tiempos de generalizado escepticismo los manifiestos quedan como una efusión optimista, algo romántica, quisimos recuperar algo de ese género adobado con la ironía que imponen los nuevos tiempos. Es, por tanto, una declaración de intenciones de *Plot 28* y del formato que la conforma, Ficción Total (www.ficciontotal.com). Es también una apuesta por un nuevo tipo de narrativa *transmedia* que responda a los retos y necesidades del Tercer Milenio. En un momento en que *Plot 28* se ha convertido ya en un caso de estudio, este texto ayuda a entender este *resto ciberarqueológico* que ha sido pionero en los universos transmediados en lengua española, pero puede contemplarse también como una oportunidad de reflexión en el marco de la cultura digital participativa que vivimos.

* Palabras-clave: *transmedia*, *storytelling*, *worldbuilding*, inmersión, fandom.

Un formato para una iconosfera compleja y mutante

36 |

Hoy día las fronteras entre géneros, formatos y *formas de expresión* se van difuminando entre la vorágine de los cambios tecnológicos, sociales y de consumo cultural. Por adaptación al medio, las propuestas creativas tienden a hacerse trans-versales, mestizas e interrelacionadas. En medio de esta confusión, términos como hipernovela, hipertexto o *hipermedia* tienen el vuelo corto; resultan más operativos otros de mayor alcance globalizador, con vocación plenamente integradora en múltiples plataformas y canales de expresión que apuntan hacia el despliegue transmediático, sin duda hiperdiegético (Hills, 2002). Ficción Total (FT), en tanto que formato de ficción *transmedia*, es fruto del ecosistema mediático digital y participativo que vivimos y, por ende, está alineado con él.

FT opera en múltiples ámbitos expresivos como *constructor diegético*, participando de los rasgos identitarios de la ciberliteratura, de la lógica hipermedial, de la convergência cultural¹ y de la creatividad participada (*crowdcreativity*); la ficcionalidad resultante es interactiva, inacabada, dialógica, abierta, azarosa, sinestética y mestiza, escalable, *crossmedia*, expansiva... Un *work in progress* con vocación de permanecer inacabado. Añadamos otras notas definidoras asociadas al relato posmoderno, como intertextualidad, autoconciencia, metaficción, sentido ergódico y lúdico... que presuponen un receptor activo y consciente. Esas son las armas del *ars poetica transmedia* del s. XXI.

Aludíamos al receptor, que tanto el postestructuralismo, las aproximaciones intertextuales, como los estudios culturales han perfilado a estas alturas como una instancia cambiante. Pues bien, el destinatario medio de las ficciones del siglo XXI - habría que hablar de un interactor que asume facetas multitarea y actitudes migrantes (*viajes del usuario*) - responde a un individuo que habita paisajes urbanos posindustriales, con una cotidianidad intervenida por las tecnologías avanzadas - ¡dejaron de ser *nuevas* hace mucho! - y sometido a un constante bombardeo multimedia. Los distintos dispositivos electrónicos y sus crecientes programas y aplicaciones son ya geografía cotidiana: un interfaz interiorizado que le sirve al habitante de la iconosfera contemporánea para solucionar compras, poner la calefacción, entablar relaciones humanas de todo alcance, entretenerse, internarse en mundos virtuales o incluso crearlos.

El mundo ha devenido de esta guisa: o nos apeamos o lo aceptamos en toda su vertiginosa, mutante complejidad. Y artistas y narradores contemporáneos tienen un reto nada fácil: dar respuestas creativas a ese panorama en permanente *velocidad de escape* (con permiso de Mark Dery). Como ocurriera en el Renacimiento, la ciencia y la tecnología son apoyos necesarios para los nuevos desafíos

¹ “La convergencia cultural es, pues, la interacción entre el poder descendente de la convergencia económica (los conglomerados de medios que dispersan el contenido a través de los medios) y el poder ascendente de la cultura participativa (los consumidores interactúan con el contenido de los medios de comunicación y la tecnología de manera impredecible, reforzando o contradiciendo las intenciones de los productores)” (Smith, 2009: 17).

estéticos. Es más, las creaciones del siglo XXI, también sus narraciones, son ya necesariamente tecnológicas. Y es que la tecnología digital es un medio, pero también opera como vasos por donde discurre la savia creativa de la contemporaneidad; moldea, de hecho, unas prácticas artísticas y narrativas que, a su vez, marcan las pautas de los dispositivos tecnológicos. De la misma manera que el ciudadano de hoy escoge *softwares* adecuados a sus necesidades, así el creador se sirve del abanico de posibilidades que la tecnología pone a su alcance para elaborar su obra y transmitirla a un destinatario que también está inmerso en la digitalización.

| 37

Las creaciones contemporáneas nacen, consecuentemente, en nuevos ámbitos de producción; por eso mismo *Plot 28* (2013) se ha gestado y crecido en el molde de FT como un trabajo en red a lo largo de cuatro años a través de una productora independiente (BBD). Una modesta inversión en capital y una máxima apuesta por el trabajo colaborativo y la creatividad compartida de muchos profesionales que han puesto fe, ilusión, determinación y muchas horas de dedicación. Con la independencia que otorga el no estar sujetos a los inexorables intereses de grupos empresariales dominantes se presentó este formato y su primera historia en el contexto globalizado. La democratización tecnológica permite afortunadamente estos desafíos de singladuras tan trabajosas: los *drakkars* vikingos de las pequeñas empresas independientes navegan mejor en las procelosas aguas (los profundos cambios de hoy día en la industria cultural) que los paquebotes de las grandes firmas, desconcertadas ante las cambiantes marejadas de hoy y tan poco sensibles a la estrategia *transmedia*.

Hacia un mapeo crítico de un confuso entorno alienante

Ficción Total, el formato, pretende responder a estos desafíos primiseculares, aportando un universo multificción/megaficción ampliamente proyectado, transversal, interconectado, participativo, escalable, expansivo, inacabado, democráticamente crítico, polisémico, reflexivo, ergódico, lúdico, autoconsciente... En este *megaconstructor de fábulas* los contenidos se entreveran con su complejo *modus operandi*; es decir, con los dispositivos narrativos, enunciativos y de puesta en forma que van siendo implementados. En cierto modo, FT también se activa como *imago mundi* de esa compleja, mutante iconosfera contemporánea ya glosada. ¡Ojo!, nunca como mimesis del mundo, sino como un mapa de la estructura que lo sustenta; por eso en *Plot 28*, primera epifanía del formato, se revelan las tramas de una sociedad mediatizada por las redes de poder, interconectadas y globalizadas de manera cada vez más (sutilmente) compleja, más manipuladora. Una sociedad en la que la pátina de lo políticamente correcto enmascara las añagazas de la dominación, explotación y alienación más sibilinas oportunamente espectacularizadas: ya casi todo es *entertainment*.

Sociedad posindustrial basada igualmente en el consumo globalizado que está poniendo los recursos al borde de la extenuación y parece haber sentenciado el pla-

neta. La dinámica de la posesión sin freno al servicio de las apariencias, alentada por los poderes económicos y financieros interconectados (también el capitalismo es *transmedia*), se está extendiendo irreversiblemente por todas las geografías sin distinción. Los valores éticos y religiosos están igualmente domeñados por los que mueven esas piezas, por mucho que bramen los *piadosos útiles*, los fundamentalistas descerebrados y las hipócritas jerarquías religiosas contra el pancapitalismo hedonista. Sólo queda el ejemplo de los resistentes (los *infanzones* que protaonizan *Plot 28* lo son) y los profetas, impotentes al comprobar cómo la buena fe de la gente se está convirtiendo en un negocio sin escrúpulos. La indignación está plenamente justificada como antesala de la acción resistente (la Resistencia infanzona de *Plot 28*).

FT no es tan sólo pirotecnia o ejercicio de funambulismo ciberdiegético. Más allá de su computerizada maraña, su entrega primigenia a través de *Plot 28* nace como una obra *engagé* con la acuciante situación que atravesamos; no en el sentido de denunciar unilateralmente la manipulación de los poderes (y la consiguiente alienación de sus súbditos ciudadanos), sino en el de mapear sus artimañas (mecánica, conexiones y expansiones). Es más, la erótica del Poder y sus travestidas acciones se convierten en el principal argumento de la primera propuesta historiada, al tiempo que determinan su dispositivo narrativo y estético. El usuario podrá reflexionar no sólo sobre la supuesta *perversión* de esa Hydra de múltiples cabezas, también sobre la tela de araña que la conforma en torno a numerosos intereses que tienen una cadena paralela de encarnaciones humanas. Se trata de reflexionar entreteniéndose, disfrutando activamente de las fábulas, desafíos, juegos y retos que proponemos.

Al ciudadano con voluntad de estar informado, ante el poderío manipulador de las redes de Poder cada vez más travestidas y espectacularizadas, solo le queda la lucidez de su conciencia. Desde que el film *Novecento* fuera mundialmente distribuido en 1976 por una *major* de Hollywood, a los productos culturales de masas se las ha ido desactivando la espoleta subversiva; ahora sólo les queda domesticarse, o sea, integrarse en la globalizada correa de mercantilización. El cinismo del poscapitalismo que nos envuelve en policromáticos celofanes ha llegado a cotas inimaginables, como ponen de manifiesto sus aliados políticos. La capacidad de fagocitosis de semejante Leviatán es tan osada como irrefrenable, incluso con los productos culturales más atrabiliarios, al tiempo que se impone una sutil censura de aquéllos que no resulta suficientemente *comercial*. Por eso, la teoría política posmoderna ha establecido que la única vía efectiva de transformación social consiste en la proliferación de las estrategias de resistencia a las formas de poder existentes.

Ficción Total (y *Plot 28*) asume(n) esas *limitaciones transformadoras* apostando principalmente por una elaborada y atractiva megaficción *transmedia* que haga gozar a sus destinatarios y, si es posible, despertar alguna conciencia. No aspiran en principio a cambiar el mundo, sino a mapear, con las armas de la creación fabulística, los poderosos entresijos que lo gobiernan. Nace así un nuevo *realismo expandido* que integra lo imaginario y la visión crítica:

Los realismos modernos no propiciarán un descrédito de la fantasía y del engaño, sino un proceso de encantamiento por el cual la realidad misma queda sumergida en el territorio virtual y ambiguo de la semiosis. Se trata, en efecto, de un retraimiento de lo real, paralelo a una proliferación, de la referencialidad, de lo imaginario (Moraza, 2010: 2).

Como no podemos cambiar el mundo, transformemos los mapeos diegéticos que de él hacemos (según Christian Metz, la ficción no es otra cosa)... Pues, en la medida en que tomemos conciencia de esa cartografía crítica seremos más libres para poder orquestar la única rebelión efectiva, la del conocimiento conectado (que también es entretenimiento conectado): una comunidad reticulada de sujetos conscientes es garantía de libertad y de cambios hacia el futuro. Pierre Lévy (1999) ha proclamado, con razón, que el individuo aislado ya no es el fundamento del conocimiento humano, apostando por la Inteligencia colectiva, la cultura participativa y la convergencia cultural que detectara Jenkins (2008). Ojalá que este nuevo instrumento fabulador transmediático sea una plataforma de despegue en este campo virtual que se expanda en una Red, aunque cada día más intervenida y controlada, todavía válida como instrumento para esa conexión liberadora. Así pues, apostamos por una cultura participativa a través de una lógica más de circulación que de distribución - los *spreadable media* de Jenkins (2013) -, fomentando a través de juegos, retos y adhesiones las interacciones de una comunidad concienciada y motivada de *plotys* (los que conforman el *fandom* de *Plot 28*).

| 39

Afrontar la ficción total transmedia con interfaces y poéticas del siglo XXI

Entre tanto, el *cluster* de la múltiple ficción aristotélica ha llegado a un callejón sin salida, aunque siga nutriendo los masificados terminales de la cultura mercantilizada: *best sellers*, películas o series televisivas de éxito, videojuegos... El 80 % de la producción novelada reproduce la metodología topográfica de la gran tradición realista del siglo XIX. Y eso es extrapolable al cine/serie televisiva *main stream*, propiciando así la adaptación a las pantallas de ese modelo novelesco que promoviera Griffith a partir de *El nacimiento de una nación* (1915). Las *cartografías institucionalizadas* siguen imperando, si bien con oportunos retoques para asumir *reformas estilísticas* que garanticen su supervivencia: todo cambia (aparentemente) para que todo se proyecte igual. Por otro lado, las propuestas posmodernas y *afterpop* nutren a una élite de *usuarios conscientes* que quiere acompañarse con los retos de los tiempos. Sean siempre bienvenidos estos aires renovadores; si bien pensamos que ha llegado la hora de asumir que, puesto que vivimos inmersos en la tardoposmodernidad, no tenemos que hacer méritos estilísticos o permanentes guiños intertextuales para demostrarlo: Velázquez era inexorablemente barroco aunque su estilo quedara lejos del barroquismo.

Volvamos a la literatura y al cine institucionalizados -Modo de Representación Institucional denomina Noël Burch al celuloide narrativo imperante- que marcan el canon mercantil. Son herederos de un centrado escópico que abduce la atención del lector/espectador y la transporta a un verosímil ensueño causal-teleológico a través de mecanismos de identificación. En definitiva, el *software* es compartido, más allá de los formatos en que se vierta; y los patrones de referencia se remontan a Homero (en lo narrativo) y a la perspectiva renacentista (en lo visual), dos paradigmas de centrado escópico, pero también mental. Las tecnologías avanzadas no sólo contribuyen a la disolución de las plataformas tradicionales, también al replanteamiento de ese paradigma centrípeto que ha dominado los últimos quinientos años.

El mapeo contemporáneo debería aproximarse más a una versión inmersiva e interactiva de dispositivos infinitos, como las cajas chinas o las perspectivas abismales (*mise-en-abîme*), acorde con la compleja percepción del ciudadano actual. En parte porque la filosofía hace mucho que ha levantado acta de la disgregación del sujeto, al tiempo que la ciencia redescubre cada día la complejidad de nuestro edificio biológico y la multifacética operatividad de la inteligencia humana. El caos multifuncional está, de hecho, más próximo al intrincado funcionamiento neuronal de nuestro cerebro² que a la unilateralidad causal-teleológica de los relatos tradicionales... De la misma manera que el cubismo deparó al hombre del incipiente siglo XX una *nueva manera de ver*, espoleada por la velocidad y la cuarta dimensión que predicara la Teoría de la relatividad, es urgente promover una mirada propia del Tercer Milenio asumiendo el relato caleidoscópico que liberara Joyce en *Ulises*. En definitiva, afrontar la representación más allá del citado dispositivo unifocal, favoreciendo así un ámbito de inmersión con elástica multifocalidad. Eso también implicaría superar el estrecho corsé causal-teleológico de las narraciones tradicionales, así como su dependencia del pasivo efecto de identificación con la historia a favor de una interactividad proyectada. Las redes que constituyen, según la ciencia contemporánea, el *modus operandi* del universo deben injertarse en el mundo de la creación en pos de una inteligencia colectiva. Y es éste un cambio mucho más relevante que las continuadas actualizaciones icónico-temáticas de los posmodernos *avant la lettre*.

Consecuente con este modelo *descentrado*, fragmentario, rizomático e inmersivo, FT propiciará un macrorrelato con múltiples sinergias que superen las fronteras de los medios y plataformas. Es, precisamente por esa condición de proveedor y comunicador de historias sinérgicas, una propuesta *transmedia*, no un mero ejercicio multimedia. A ese complejo universo interconectado se puede acceder por dos plataformas principales (el *app* y la www.plot28.com) que abren

² “¿No estará, por tanto, la narrativa transmedia representando estructuras mentales, relacionándose con conexiones neuronales, más que informáticas? La Expansión de los contenidos aprovecha el entramado hipertextual que organiza el ciberespacio y, al mismo tiempo, estimula la mente con su lectura exigente y participativa. La narrativa transmedia no dispersa la atención, sino que barre las telarañas del cerebro.” (Vega Sánchez, 2014: 73).

múltiples “puertas de entrada” hacia “modos de historia” (Beddows, 2012) auto-suficientes que cobran forma de documental, *web*, *blog*, vídeo, *comic*, juego, fotos, texto literario, etc. El interactor puede disfrutar de cada uno de esos microuniversos narrados o lanzarse a las sinergias sugeridas en la escalabilidad que él determine configurando sus propios mundos narrativos (*worldbuilding*)... Todo está conectado y a la vez cobra sentido individualmente en una cadena de “semiosis transmedia” (Dena, 2009) que semeja la interconexión sináptica de nuestras neuronas. Y esas ligazones se expanden más allá del ámbito *online*, con productos *offline* a través de un universo ni clausurado ni acabado, si bien dotado de sentido narrativo; todo es ficción aunque algunos aspectos pudieran parecer más reales que lo que denominamos realidad... La ambigua frontera entre la realidad y la ficción es, de hecho, uno de los principios vertebradores de *Plot 28* y uno de los pilares del formato FT.

| 41

El eje del universo fabulado de *Plot 28* (Hernández, 2017) son las dos versiones literarias expandidas en el ciberespacio. La *novela navegable* propone una nueva lectura escalable, modulada y expansiva a través de un *software* específicamente diseñado para ello. Sus temas y personajes están en parte conectados con el conjunto de cuentos de *Bitácora a la deriva* a través de *agujeros de gusano* que abren a los lectores *postigos ficcionales* en doble dirección. Estos relatos cortos proponen así mismo un tipo de lectura *a la deriva*, liberada de tramas y conexiones *aristotélicas*. Pero cualquier interactor tiene otras opciones presentes en esas plataformas *hipermedia* (*app* y *web*), esos *clusters* de proyecciones digitales fabuladas y entre sí vinculadas por diferentes medios avanzados, soportes y programas. El azar, que ha sido una de las banderas enarboladas en la renovación de la literatura y del arte desde las vanguardias a la cibercreación, también está aquí muy presente. Hay múltiples *puertas de acceso* a ese universo sinóptico, abierto a la apasionante aventura de la fábula y a la acción también conectadas.

Ficción Total, el formato, no es una feria de novedades tecnológicas, sino una apuesta por una manera de contar el mundo teniendo muy presentes los avances en todos los campos de la fabulación contemporánea. Ha llegado el momento en estos *tiempos indignados* de utilizar la *postpoética* de la tardoposmodernidad como levadura de subversión creativa de un mundo en deconstrucción (o putrefacción). Y eso a través de una narrativa expansiva, inmersiva, modulable, *transmedia*, inacabada..., que cobra sentido en el marco de un espacio tecnológicamente amplificado y fundamentado en la dialéctica entre trama y azar, que se apoya en la tecnología creativa abierta a la interactividad y al exponente democrático (el “humanismo tecnológico” que reclama Margarita Schultz), pero también a la transversalidad y a la total interconexión semántica. En definitiva, nuevas fórmulas narrativas para la inmersión fabulística de los nuevos interactores (algunos con vocación prosumidora), conscientes y activamente participativos. La ficción del siglo XXI será total o no será.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMATRIA ZABALZA, Lohizune (2017). *El concepto de la narrativa transmedia. Una aproximación epistemológica sobre la creación y el análisis de proyectos de ficción transmedia*. Trabajo de Fin de Máster en Comunicación Audiovisual del Servicio Público. Madrid, Facultad de Filología de la UNED.

42 | BEDDOWS, Emma (2012). "Consuming Transmedia: How Audiences Engage with Narrative across Multiple Story Modes". Swinburne University of Technology. Faculty of Life and Social Sciences, 2012. http://www.emmabeddows.com/wpcontent/uploads/2013/03/EmmaBeddows_PhDTHESISFINAL_ConsumingTransmedia_2012.pdf. (fecha de consulta, agosto 2017).

DENA, Christy (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Thesis for Degree of Doctor of Philosophy. University of Sidney.

GÓMEZ DÍAZ, Raquel et. al. (2016). *Leyendo entre pantallas*, Gijón: Ediciones Trea.

HERNÁNDEZ RUIZ, Javier (2015). "Plot 28, un pionero universo *transmedia* que radiografía el poder alienante del capitalismo de escaparate en España", *Espéculo*, nº 54, enero-junio 2015, pp. 221-233.

_____ (2015). *Bitácora a la deriva. Para una rebelión*. Madrid: Esto no es Berlín.

_____ (2016). "Bitácora a la deriva. Para una rebelión. Hacia una literatura *transmedia* comprometida con nuestro tiempo". *adComunica*, num. 12, pp. 241-243.

_____ (2017). "Diseñando una recepción participativa para universos *transmedia*: roles y desafíos". *Tropelías*, num. 28, julio, pp. 21-41.

_____ (en prensa). "Storytelling" in Carlos Obando, C. y Javier Hernández Ruiz (eds.). *La Metafísica de Internet. Nuevas formas de relato en la cultura digital participativa*. Zaragoza: USJ Ediciones.

_____ (2017). "Dispositivos narrativos en el universo *transmedia* de Plot 28", in MARZAL, J., GALÁN, E. y RODRÍGUEZ, A. *Contenidos transmedia para la radiotelevisión de proximidad*. Pamplona: EUNSA.

HILLS, Matt (2002). *Fan Cultures*. London & New York: Routledge.

JENKINS, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

JENKINS, Henry, FORD, Sam y GREEN, Joshua (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Culture in a Networked Culture*. New York: NYU Press.

LÉVY, Pierre (1999). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, MA: Perseus Books.

MORAZA, Juan Luis (2010). "El retorno de lo imaginario. Realismos entre XIX y XXI". *Exposición homenaje a J.A. Ramírez*. Madrid: MNCARS, 19 mayo-30 agosto.

SMITH, Aaron (2009). "Transmedia Storytelling in Television 2.0". Middlebury College. <http://sites.middlebury.edu/mediacp/>

VEGA SÁNCHEZ, Aparicio (2014). "Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas". *Caracteres*, vol. 3, 1, mayo 2014, pp. 61-80.

ANEXOS

| 43

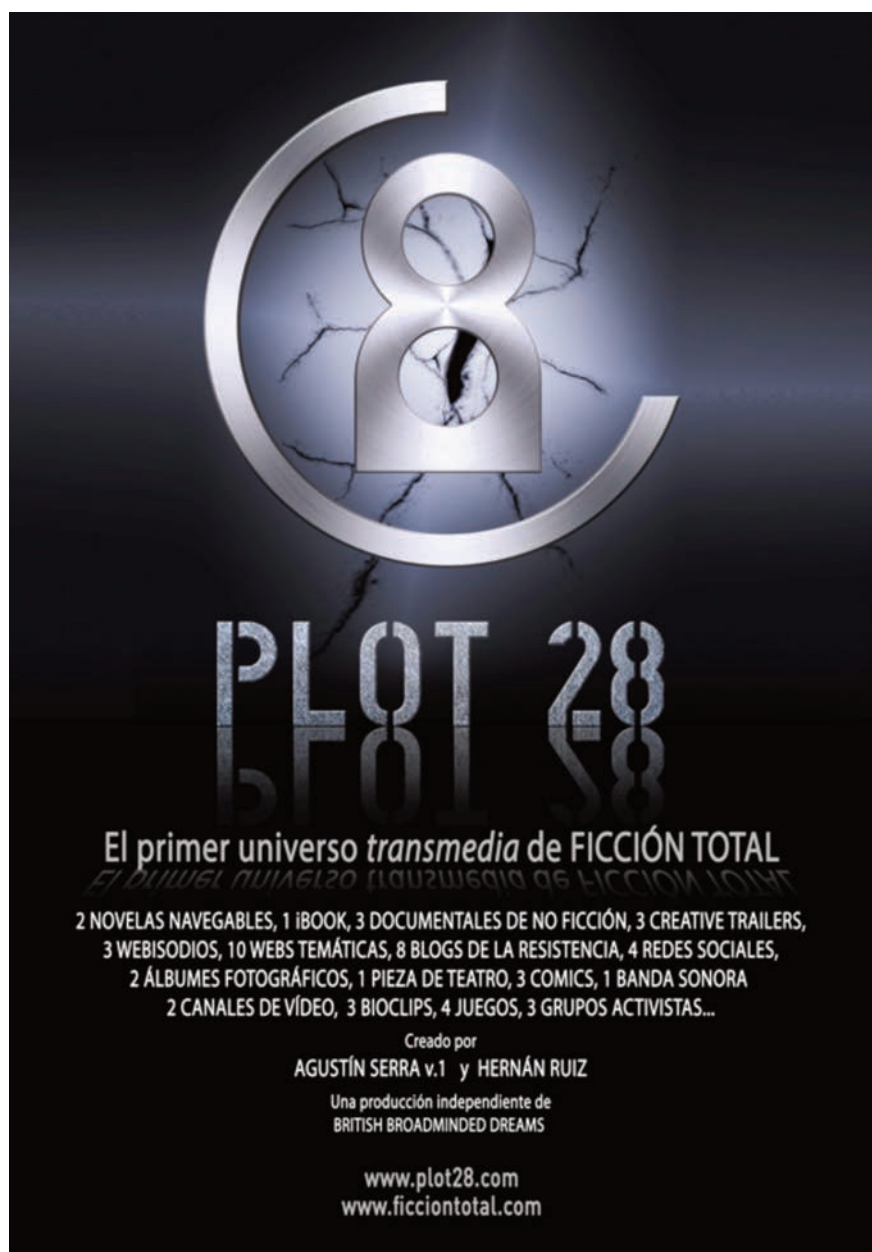


Fig. 1: Cartel de PLOT 28.



Fig. 2: El Universo PLOT 28



Fig. 3: Banner de PLOT 28



Fig. 4: Banner de Ficción Total

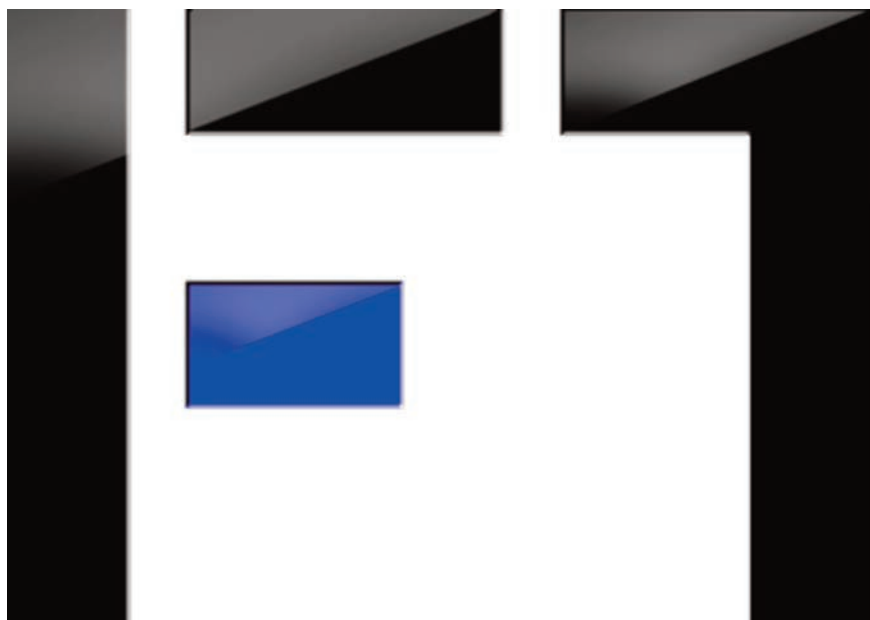


Fig. 5: Logo de Ficción Total

OPERADORES E SOCIALIZAÇÃO LINK. REFLEXÕES SOBRE SUJEITOS, TELAS, DISPOSITIVOS E INTERFACES*

Claudia Giannetti¹

| 47

Era digital, cultura virtual, hiperespaço, ubiquidade de dados, instantaneidade e interatividade são só alguns dos conceitos que predominaram na primeira etapa das teorias dos *media* digitais e que já são hoje manejados com prodigalidade, tanto pelos meios de difusão de massas, como por uma parte crescente da população que trabalha, comunica-se ou se diverte através das redes telemáticas e de telecomunicação móvel. Tecnologias e aparelhos, que há menos de duas décadas só eram acessíveis a um grupo reduzido de privilegiados, estão hoje totalmente incorporados à vida de uma parcela cada vez mais ampla da população. Dedicarei este texto à análise de dois dispositivos técnicos de comunicação que assumem cada vez mais protagonismo: a tela e a interface.

A interface humano-máquina propicia mudanças radicais com respeito às formas e características da comunicação baseadas em meios digitais e telemáticos, entre as quais podemos assinalar: o fator temporal (tempo real, tempo simulado, tempo híbrido, simultaneidade); a ênfase na participação intuitiva mediante a visualização e a percepção sensorial da informação digital; a geração de efeitos de translocalização (como no caso de Internet) e de imersão (como no caso de sistemas de Realidade Virtual); e o acesso à informação mediante sistemas de conexão ramificada, de nexos ou associações pluridimensionais. A interface humano-máquina repercute no próprio entendimento da *arquitetura* da comunicação, que deixa de ser uma metáfora da construção da linguagem que define um espaço concreto, para assumir uma dimensão imaterial e instável, que já não está subordinada a um espaço físico e a um tempo sequencial determinados.

As relações inter-humanas baseadas nas interfaces técnicas e as telecomunicações que se produzem através da tela – *screen* do computador ou do telefone celular, *smartphone*, *BlackBerry*, por exemplo – estão gerando duas tendências acentuadas e só aparentemente antagônicas: um incremento da necessidade de estar telecomunicado, que se traduz numa dependência crescente dos aparelhos

* Palavras-chave: operador; socialização *link*; *link*; interface; tela; videogame; celular; audiovisual; Internet; comunicação; telecomunicação.

¹ Este texto baseia-se nas minhas investigações precedentes, publicadas em Giannetti, 2006 e Giannetti, 2011. Foi publicado na revista *ARS*, São Paulo: Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2011, n.º 18, pp. 75–82.

na prática das relações interpessoais; e uma propensão a transformar a *realidade* dessas relações em meros enlaces entre frações de informação (códigos). Esses instrumentos, que substituem a relação física *face-to-face* pela telepresença, desencadeiam o estranho fenômeno que ao mesmo tempo une e separa os interlocutores². Os resultados desta tendência plasmam-se num tipo de comunicação³ que denomino *link*.

O *link*, enlace ou hiperligação, como função técnica aplicada na informática, permite associar de forma rápida elementos de informação de diferentes partes de um programa para interrelacioná-los. Desta forma, um simples clique de *mouse* ou outro comando apropriado leva o usuário de uma informação a outra, como pretendia originalmente Vannevar Bush, na sua proposta de criação de um "associative indexing". Do ponto de vista da intertextualidade, promove um tipo de leitura ou escrita ramificada, descontínua, intermitente. De forma análoga, a comunicação *link* caracteriza-se por sua agilidade, fragmentação, superficialidade e dispersão.

Uma das principais consequências da progressiva expansão da comunicação *link* consiste no paulatino declive da comunicação dialógica, que requer a elaboração de uma corrente de ideias e argumentações num tempo dilatado. Ao dialogar, uma pessoa não só precisa articular-se, mas estabelecer também um tipo de relação recíproca com o outro, caracterizado pela linha argumentativa do intercâmbio de ideias. A comunicação *link*, ao contrário, fundamenta-se na linguagem fragmentada, na sucessão ou no enlace de breves mensagens, imagens, códigos, micro *inputs* que não esperam necessariamente uma resposta.

Nas sociedades pós-industriais telecomunicadas⁴, baseadas em redes informacionais, a imediatez, o isolamento e a dispersão (entendidos como características do estado de crise dialógica) crescem na mesma proporção em que se incrementa o predomínio do tipo de relações interpessoais *link*, que é assumido como um elemento mais da prática hedonista. A conformação de uma nova forma de socialização *link* significa a coincidência – equivocada por seu anacronismo, mas assim percebida – entre tela e interface, entre indivíduo e dispositivo. O resultado é a constituição de sujeitos operadores desrealizados, de indivíduos conectados em amplas redes *links* dissipativas, que terminam por dismantelar a perspectiva da comunicação dialógica. A tela como *válvula de escape*? Como ferramenta de evasão frente à *realidade* da comunicação?

Ao conceito de interface vinculamos três noções fundamentais que salvaguardam a comunicação: a linguagem, o visual e o gestual (a expressão, a percepção e a ação).

² Cfr. Flusser, 1995: 72.

³ Emprego o termo *comunicação* aqui não na sua acepção de transmissão de sinais mediante código, senão como forma de interrelação entre pessoas mediante a ação de se comunicar.

⁴ Dada a coexistência atual de muitas e diferentes sociedades, nas quais se verificam condições desiguais de expansão das tecnologias, é importante sublinhar que nos centramos, neste texto, nas sociedades pós-industriais que experimentam um alto grau de concentração e uso de meios técnicos e de telecomunicação.

A capacidade de simbolização, que alicerça não só a linguagem, mas também todas as demais formas de entender a realidade, é o que permite a condição humana baseada na comunicação. Portanto, constatar a crise – ou o momento de instabilidade inerente à mudança – no seio da comunicação dialógica inter-humana é a condição para que se possa analisar suas consequências para a cultura, a arte e a sociedade. Em 1978, muito antes da verdadeira revolução digital, Vilém Flusser já aludia ao processo de progressiva substituição do texto (entendido como *lugar* da teoria, da ideologia, da comunicação e do conhecimento) pelo código técnico (Flusser, 1995: 37). Esta substituição desencadeia a implantação de um novo modelo, no qual já não há lugar nem para o diálogo nem para a história. "A caída e o ocaso do alfabeto significam o fim da história no sentido literal" (Flusser, 1995: 37). Os códigos intervêm na transformação do conceito em (campo) visual técnico (Flusser, 1995: 36). O que Flusser considera revolucionário nesse processo não é o fato de que as tecno-imagens ou o código técnico sejam audiovisuais, eletrônicos ou digitais, senão que eles assumam o lugar e a função do conceito, transformando-se em "modelo" (Flusser, 1995: 37).

Num artigo que já publiquei em 2001 (Giannetti, 2001: 151-158), analisei a possível relação entre o aparecimento do fenômeno visual e a crise da imagem técnica. Uma das principais características do visual consiste em que ele se auto-mediatiza e, portanto, a réplica tem um efeito multiplicador, é inesgotável, o que incita o princípio do excesso e a perda da noção primordial. Para entender a expansão do visual, deve-se analisar, antes de qualquer coisa, a nova forma de percepção e recepção da imagem pelo observador. O olhar distraído, resultante do efeito do excesso do visual, gera uma recepção irrefletida, leviana do que se observa, como se o espectador navegasse sobre as imagens (num sentido análogo à navegação em Internet). Isto significa, em outras palavras, que tanto a fragilidade como a complacência de seus conteúdos estão ao serviço de um novo tipo de pseudonarração, caracterizado pela superficialidade: a ação se antepõe à cognição. "O visual opera de acordo com o princípio do prazer, enquanto a imagem funcionava pelo princípio de realidade", argumenta Debray, 1994: 255. O efeito mais imediato dessa crise evidencia-se no fato de que a imagem é substituída pelo visual: transmite, mas não *verbaliza* (Debray, 1994: 255). Dito de um modo mais radical: as imagens que nutrem a comunicação são em parte insubstanciais, *imateriais* em duplo sentido: inconsistentes e incorpóreas. Debray resume numa frase esta ideia: "Nosso olho ignora cada vez mais a carne do mundo. Lê grafismos, em vez de ver coisas" (Debray, 1994: 272). Esta *descarnação*⁵ emana do processo de expansão do visual, tanto no sentido quantitativo, como do ponto de vista da

⁵ Dou preferência a este termo por considerá-lo mais adequado que o neologismo *desmaterialização*, já que deixa entrever sua relação direta com o orgânico. Como dizia John Searle, não podemos conceber a cultura sem o biológico, precisamente porque a consciência e a intencionalidade, as duas características dos seres humanos, são os termos que vinculam biologia e cultura. "A cultura é a forma que cobra a biologia" (Searle, 1997: 231-232).

conotação espaçotemporal. A intercomunicação descarnada, na qual os interlocutores estão fisicamente ausentes, constitui-se em palco para a articulação da socialização *link*.

50 |

Ao analisar o vínculo humano-máquina, que se manifesta com e através dos gestos (a ação), constatamos um processo semelhante de descarnação. Vilém Flusser afirmava que, mediante o gesto de fazer, os seres humanos tomam posse do mundo objetivo (Flusser, 1990: 25-27)⁶. O indício do gesto humano no mundo e na conformação da sua realidade é inequívoco. A mudança é produzida no momento em que o gesto perde seu vínculo direto com o mundo objetivo e passa a se relacionar com este através do objeto técnico: a máquina. Enquanto o "gesto brando", como Flusser o denomina, ocupa-se dos símbolos cujo resultado é a elaboração de modelos, o "gesto duro" impõe esses modelos à matéria. O gesto brando serve-se de interfaces técnicas e dispositivos, enquanto o gesto duro é produzido diretamente pela máquina. "Nesta transformação do trabalho há vários aspectos que nos surpreendem. O primeiro é que a imposição atual de uma forma sobre um material (*trabalho* no sentido estrito) voltou-se um gesto mecânico, deixou de ser humano" (Flusser, 1990: 25-27). A ação foi transferida à máquina, ficando ao sujeito a tarefa de intervir na interface. De manipulador de símbolos (construtor de realidades), o sujeito se transforma em *operador* de dispositivos (consumidor das realidades articuladas pela máquina)⁷. O gesto descarnado é o gesto dos sujeitos operadores desrealizados – como mencionado antes –, é o gesto que permite estabelecer a socialização *link*.

A tela, um dos *displays* mais emblemáticos das tecnoculturas, acopla o visual à interface, tanto no sentido de integração de um com o outro, como no sentido de produção de interferências. A tela (*screen*) é, em princípio, a superfície de um meio sobre o qual se reproduzem as imagens. Como *display* é um visualizador que permite a apresentação de informações digitais em forma visível e a representação visual dos dados processados através de dispositivos eletrônicos conectados com computadores ou equipamentos auxiliares.

Não obstante, à tela começam a ser atribuídas outras significações, outorgando-lhe um sentido ambíguo. Antes de qualquer coisa, é importante aclarar a acepção dos termos. Enquanto os instrumentos técnicos permitem uma ação concreta com a ferramenta, os meios são suportes de algo e o contêm. Por exemplo, a linguagem é o meio da fala: a fala está contida na linguagem e sem esta não existe. Os aparelhos podem assumir a vertente de dispositivos e de mecanismos. O mecanismo consiste no artefato que põe algo em funcionamento; é o mecanismo que corrobora a ação. Para citar um exemplo: o mecanismo do relógio cum-

⁶ FLUSSER, Vilém (1990). "Art and Politics". *Artforum*. n. 4, dezembro de 1990. Vol. 39, pp. 25-27, escrito como parte da série de textos intitulada "Curies' Children"; publicado em espanhol e inglês em: *Seminários online Media_ArtPerspectivas*, MECAD/UNESCO, 2005, <www.mecad.org/unesco.htm>.

⁷ Um exemplo prático da Internet seria o tipo de *link* de geração espontânea aplicado em alguns sites ou o sistema de *tags*.

pre com seu objetivo de computar o tempo. O dispositivo é uma peça que serve para um propósito concreto. Em eletrônica, um dispositivo de entrada, por exemplo, as teclas alfanuméricas do teclado acoplado ao computador, pode servir de conversor de dados (por exemplo, ideias) em sinais eletrônicos (códigos binários); um dispositivo de saída pode converter impulsos elétricos (sinais) em resultados concretos (como a escritura). É um artifício (eletrônico) de tradução. A interface, como meio de interconexão entre sistemas ou elementos (com frequência, de diferentes características), é a que permite a ensambletagem entre aparelhos ou entre estes e os seres humanos, facilitando o intercâmbio de informação entre ambos os sistemas.

| 51

Com seu uso generalizado, a tela começa a ser tomada indevidamente pelo meio e a ser confundida também com o dispositivo e a interface. Isto significa que, de sistema de apresentação de dados (função instrumental), passa a ser imaginada como suporte que contém os dados (função medial) e veículo de nexos entre o humano e a máquina (função interconectiva). O equívoco é especialmente grave, mas muito revelador. Enquanto o usuário – a pessoa que entende sua relação com a máquina desde uma vertente funcional – acerca-se à tela como superfície na qual pode visualizar os dados (aqui, mantém-se uma distância real entre sujeito e dispositivo), o operador percebe os conteúdos como aderidos à tela que os mostra, até o ponto de não discernir dispositivo e meio. Seria como se os conteúdos reproduzidos através da tela estivessem acoplados ao aparelho e gerassem um universo de conhecimento próprio, que se encarregaria de transmitir a informação ao operador, inclusive – *ab absurdo* – de se comunicar com ele.

Três exemplos nos ajudarão a compreender o fenômeno: o audiovisual, os videogames e os telefones celulares. O filme *Fahrenheit 451*, de François Truffaut, já tratava, em 1966, a questão da coincidência entre meio, informação e tela. Adaptação da novela de mesmo título de Ray Bradbury, de 1953, o filme aborda a relação dos indivíduos com a informação emitida pelos meios de comunicação de massa audiovisuais. Na sociedade retratada no filme, está proibido ler e refletir; qualquer livro existente deve ser imediatamente queimado por um esquadrão policial especializado. A felicidade consiste em participar da *vida* das imagens. O audiovisual e as imagens dominam o cotidiano dos indivíduos, que creem pensar e se mover no que veem e não na sua *realidade*. Telas de TV interativa, situadas nas paredes das casas, transmitem continuamente o que as pessoas devem pensar e como devem se comportar. A visualização das imagens induz a que os sujeitos assumam o ponto de vista dos conteúdos transmitidos, aceitando o terminal *tela* como espaço-mundo. Em resumo, sua visão de mundo se confunde com a *visão* da tela (Flusser, 1995: 85).

Outro exemplo refere-se aos *computer games*, nos quais o operador se encontra imerso na realidade (o jogo) que observa na tela e acaba concebendo a presença da tela como a interface entre sua ação – entendida como atuação segundo o papel atribuído – e o que ocorre; o programa, como arquitetura geradora

do jogo, permanece oculto. Da mesma maneira que se dissipa a fronteira entre a realidade do jogo e a realidade do operador, também se mascaram as funções específicas da tela e do *software*.

52 | Enquanto os mundos audiovisuais baseiam-se em plataformas discursivas orais e visuais, e o contexto dos videojogos articula uma endocomunicação *link*, o aparelho de enlace com o *exterior* por excelência na atualidade, o telefone celular (ou telemóvel), gera a exocomunicação. O visor do celular (ou suas versões tipo *smartphone*, *BlackBerry*), bem como suas aplicações, transformou-se no *meio* mais imediato e *próximo*, inclusive íntimo, de estabelecer a socialização *link*. A exocomunicação *link* implica a conformação de novas regras, que poderíamos denominar, aludindo a Bateson (1979), "jogo de interação". O jogo gera um marco de atuação que prescinde de normas ou leis *convencionais* de comunicação e diálogo; portanto, permite a articulação de novas regras: as regras do jogo. Recorde-mos a asserção de Flusser: o revolucionário consiste no fato de que o dispositivo assuma a função do conceito, transformando-se em modelo⁸, neste caso, em modelo de jogo com a realidade.

Portanto, a tela passa a ser o veículo de construção da realidade no visual. Fruto desta grave confusão entre tela e meio, o aparelho se converte em máscara, assumindo duas dimensões: como *antiface* e como *interface*. Como máscara, a tela perde o sentido de prótese e adere ao sujeito. Produz-se o absurdo fenômeno de dupla aderência: dos conteúdos à tela e da tela ao sujeito. Esta aderência permite a superposição – incorporação – de muitas, inumeráveis máscaras⁹.

Precisamente este processo de aderência é o que garante a transformação de normas (sociais) em regras de jogo. Mediante essa complexa coincidência, o visual (confundido com a tela) exerce seu poder sobre o sujeito, seu entendimento do mundo e das realidades construídas. Através da(s) máscara(s), o sujeito realiza a realidade do visual e se autorrealiza; experimenta mundos e anula a autoexperiência no mundo. A clássica e histórica posição do "estar-no-mundo" ("*In-der-Welt-Sein*", segundo Flusser, 1995: 179) é substituída pelo deleite do "jogo-com-o-mundo" (deparamo-nos com uma das causas das crises da história e do humanismo). O princípio do prazer, que fundamenta o hedonismo contemporâneo, prescinde de forma radical da dúvida existencial: o "quem sou; quem quero ser?" da tradição moderna (Flusser, 1995: 179). Substitui-se a ação individual (e individualista) sistêmica de construção da realidade pela operação compartilhada de internalização das realidades construídas extrinsecamente: múltiplas, simultâneas, pré-programadas e pré-digeridas. Vive-se realidades "de segunda ordem", como diria Niklas Luhmann. Não há singularidade, nem na visão de mundo, nem na ficcionalização da realidade (popularmente conhecida como

⁸ Cfr. nota número 3.

⁹ Cfr. Flusser, 1995: 179.

pós-verdade). Junto com a suspensão da singularidade, desarticula-se o indivíduo singular.

A consequência tangível deste processo de amálgama e fragmentação é a ausência da pergunta pela identidade do *Eu* individual e o triunfo das pseudoidentidades *à la carte*. O que não quer dizer que o ser humano capitulou como tal; significa que perdeu a nostalgia pelo indivíduo, da mesma forma como perdeu a nostalgia pelo diálogo *face-a-face* com o *outro*.

Na socialização *link*, na qual desaparecem as normas, criam-se regras de jogo e se estabelecem critérios de conduta recicláveis, os sujeitos se realizam no momento do *link*. A intercomunicação circunscreve-se ao instante do evento comunicacional, sua condição e principal característica. O gesto do evento comunicacional descarnado, incontinente, próprio das ações dos sujeitos operadores – ações que fundamentam a socialização *link* –, instalam a tela entre-as-faces. O evento operacional assume os atributos e a função do gesto duro, assimilado sem resistência como parte do gesto brando. O importante para o operador passa a ser a tela, absurdamente assumida como meio que garante o *estar telecomunicando*: a socialização *link*.

BIBLIOGRAFIA

- BATESON, Gregory (1979). *Mind and Nature: A Necessary Unity*. Toronto: Bantam Books, 1979.
- DEBRAY, Régis (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- FLUSSER, Vilém (1990). "Art and Politics". *Artforum*. n. 4, dezembro de 1990. Vol. 39, pp. 25-27.
- FLUSSER, Vilém (1995). *Die Revolution der Bilder. Der Flusser-Reader zu Kommunikation, Medien und Design*. Mannheim: Bollmann Verlag.
- GIANNETTI, Claudia (2001). "Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego" in *Anàlisi Quaderns de Comunicació i Cultura*. Núm. 27, Bellaterra/Barcelona: UAB, pp.151-158.
- GIANNETTI, Claudia (2006). "The Socialization Link. Reflections on the Screen, the Interface and the Mask" in AA.VV. *Invideo Mostra Internazionale di Video e Cinema Oltre*. Milão: Invideo.
- GIANNETTI, Claudia (2011). "Notizen zur Link-Kommunikation" in AA.VV. *Netzkulturen. Kollektiv, Kreativ, Performativ*. Munique: Epodium, pp. 31-39.
- SEARLE, John (1997). *A construção da realidade social*. Barcelona: Paidós.

GRUPO POÉTICAS DIGITAIS: PROJETOS DESLUZ, Ø25 – QUARTO LAGO E CAIXA DOS HORIZONTES POSSÍVEIS*

Gilberto Prado

| 55

Introdução: experiência, fluxo e pertencimento

*As ciências cognitivas mostram ainda que a oposição tradicional e sistemática entre racionalidade científica e sensibilidade artística, objetividade científica e subjetividade artística, não se justificam. A ciência e a arte são duas atividades que tanto apresentam diferenças como semelhanças. As semelhanças no processo de criação ou invenção/descoberta e quanto à função das emoções nestes processos. Diferenças quanto à função das emoções e da empatia na recepção de obras de arte e comunicação do conhecimento científico, bem como sobre os efeitos que essas obras e saberes exercem sobre cada um e na sociedade. Os objetivos da ciência e da arte não são os mesmos.*¹ (Edmond Couchot, 2012)

Muitos dos trabalhos de arte no campo das chamadas *novas mídias* colocam em evidência seu próprio funcionamento, seu estatuto, produzindo acontecimentos e oferecendo processos, se expondo também enquanto potências e condições de possibilidade. Os trabalhos não são somente apresentados para fruição em termos de visualidade, ou de contemplação, mas carregam também outras solicitações para experienciá-los. Outras solicitações de diálogos e de hibridações², em vários níveis e também com outras referências e saberes, incluindo as máquinas programáveis e/ou de *feedbacks*, inteligência artificial, estados de imprevisibilidade e de emergência controlados por sistemas artificiais numa ampliação do

* Palavras-chave: novos mídia; arte; poéticas; dispositivos digitais; espaços.

¹ No original: "Les sciences cognitives montrent encore que la traditionnelle et systématique opposition entre rationalité scientifique et sensibilité artistique, objectivité scientifique et subjectivité artistique, n'est pas fondée. La science et l'art sont deux activités qui présentent à la fois des différences et des similitudes. Des similitudes quant aux processus de création ou d'invention/découverte et quant à la fonction des émotions dans ces processus. Des différences quant à la onction des émotions et de l'empathie dans la réception des œuvres d'art et la communication des savoirs scientifiques, et quant aux effets que ces œuvres et ces savoirs exercent sur chacun et sur la société. Les finalités de la science et de l'art ne sont pas les mêmes."

² Anders (2001) propõe o termo "espaço cíbrido" para as novas relações de hibridizações e cibernética, onde hibridizam-se linguagens, conectam-se novos espaços e, dessa forma, o ambiente soma as propriedades do ciberespaço.

campo perceptivo, oferecendo modos de sentir expandidos, entre o corpo e as tecnologias, em mesclas do real e do virtual tecnológico, como um atualizador de poéticas possíveis.

56 |

A arte tem se constituído como um lugar de trocas e de contaminação e, certamente, nunca foi alheia ao conhecimento científico e técnico. As práticas e processos artísticos têm a capacidade de ajuste de interferências, podendo assumir a entrada de variáveis que vêm do contexto sem que isto tenha que supor a extinção de suas especificidades, mas deve somente aumentar a sua capacidade de absorção e reorganização. A arte é um sistema aberto, que também considera a pergunta “e por que não?”³. Porém, entre as dificuldades na realização e agenciamento, poderíamos apontar o uso e o entendimento das estruturas específicas, novas interfaces e dispositivos⁴ e das distintas intervenções poéticas inerentes. Dificuldades também que muitas vezes se iniciam no estranhamento do uso de instrumentos digitais e suas lógicas operacionais. Essas dificuldades hoje se diluem, no que diz respeito à utilização, e se tornam recorrentes no uso cotidiano de máquinas, *interfaces* e utilitários, como computadores, navegadores, DVDs, câmeras digitais, celulares, GPS, caixas de banco, de metrô, de ônibus, sensores de presença, etc.

Todavia, os trabalhos artísticos vão além dessas muitas aparências e páginas de código de programação, além dos dispositivos e *interfaces* e eventuais encantamentos e descobertas. Há também a discussão que eles trazem e a sutileza que eles incorporam, a necessidade desses novos olhares, ouvires, tocares e fazeres em outras conjugações⁵.

A tecnologia (assim como a ciência) não é neutra, nem sua presença, nem o uso que dela fazemos, inerte ou inocente. Mas também não podemos nos esquecer de que vivemos num mundo cercado de aparatos e *interfaces* tecnológicas. Pessoalmente, enquanto artista, vejo o seu uso como uma opção, uma escolha possível, mas que não poderia ser substituída por qualquer outra. A tecnologia faz parte do meu universo de referências e de vivências. Para mim ela tem um papel fundamental, mas não é ela quem determina o trabalho ou o processo. A relação é outra, é de parceria. É o trabalho/questão que aponta o que é necessário, indica liames, hibridizações, vetores. Cada trabalho é um processo, cada trabalho é um diálogo. Esta é a minha aproximação como artista, tentar explorar essas possibilidades é de alguma forma criar zonas de suspensão, abrir hiatos e sonhar o mundo em que vivemos.

³ Texto de introdução ao seminário Y+Y+Y Arte y ciencias de la complejidad (Arteleku, Y+Y+Y Arte y ciencias de la complejidad). Acessos em 13 de novembro de 2012 no site <http://www.arteleku.net/programa-es/y-y-y-ciencias-de-la-complejidad>).

⁴ O dispositivo permite integrar e/ou hibridizar diversos elementos heterogêneos, possibilitando aos artistas maior liberdade em seus agenciamentos. Desse modo, o dispositivo pode ser tanto conceito da obra quanto instrumento de sua realização. Sobre o dispositivo, ver Duguet (2002).

⁵ Sobre este tema consultar também: Monachesi (2005) e Santos (2009).

Por meio da arte e do uso dos meios digitais em espaço público, podemos desenharmos novas experiências em relação às cidades e nossos entornos. Desta forma, pretende-se ativar o desejo, o uso e o sentimento de pertencimento e diálogo nos espaços públicos, não apenas em parques e locais usuais de lazer, mas de uma forma generalizada nos locais de uso cotidiano. Ações como estas pretendem também tornar a rua um local não apenas de passagem funcional, ou seja, do uso exclusivo para ir de um lugar a outro, mas de passagens e convivências sem prévia orientação.

57

A presença das tecnologias nos espaços de trânsito tem produzido um novo tipo de temporalidade e sociabilidade. Instauram uma nova maneira de perceber os espaços e seus modos de percorrê-los. Geramos uma malha invisível e imaterial produzida pelo atravessamento das tecnologias eletrônicas e digitais nos espaços - não mais como objetos estranhos, mas incorporados e embutidos no ambiente.

Em *Paris: Ville Invisible/Paris: invisible city* (Latour/ Hermant, 1998) em texto e imagem, nos trazem uma perspectiva dessas malhas invisíveis que atravessam o subsolo e o espaço aéreo das cidades. Nos chamam a atenção para os dados fornecidos por sensores instalados fisicamente no espaço urbano com suas salas de visualização e monitoramento à distância. São câmeras de segurança, de trânsito, de semáforos, de transmissão telefônica, do volume de água das represas, dos esgotos, dos aviões, etc. Tudo isso para manter a cidade em funcionamento e supostamente em condição estável. Pois, essas redes (de controle ou não), somente são percebidas, no momento em que falham ou são abaladas por catástrofes, fenômenos naturais, ou em intervenções, – que nos deslocam do nosso cotidiano usual.

É importante remarcar que todos esses novos processos que atestam a presença e a influência da tecnologia da comunicação informatizada no cotidiano do cidadão contemporâneo representam novos contextos para a reflexão e o fazer artístico, ganhando inclusive um enorme espaço com o público leigo. É todo um imaginário social e artístico que está em jogo e em transformação. Espaços de transição, eles funcionam como ativadores ou catalisadores de ações que se seguem e se encadeiam. O artista propõe um contexto, uma exploração de relações entre seres e coisas, um quadro sensível em que algo pode ou não ser produzido (Prado, 2003). Na medida em que o indivíduo se move, seu raio de ação de pertencimento pode ser ativado por outros elementos. Então, podemos pensar na permeabilidade destes espaços partilhados, procurando uma abordagem mais poética para a cidade, para permitir a troca, descoberta, criação e experiência, lembrando O'Rourke que "o mapa do ambiente engloba tanto as imediações, físicas e urbanas, e através das nossas próprias percepções e ações como pedestres, e através desses filtros ideológicos e culturais que vemos essa experiência" (O'Rourke, 2013: xviii). Isso leva o indivíduo a se sentir como pertencente à rua, a praça, aos espaços públicos, independentemente se eles têm ou não grande infraestrutura envolvendo-o em um estado de harmonia e compromisso em suas interações diárias com a cidade.

Uma das intenções dos projetos do Grupo Poéticas Digitais é trazer trabalhos interativos com uma estrutura híbrida, não necessariamente modificáveis com a intervenção direta e imediata do público, mas que suas ações sejam incorporadas em um sistema maior. São acoplamentos de elementos usuais ou cotidianos, como árvores (Prado, 2013), antenas (ZN:PRDM)⁶, com dispositivos e próteses aparentes, mecanismos eletromecânicos, celulares, etc., num mesmo conjunto. Pois o público fica sem saber o que fazer, num embate entre o intervir ou não intervir, entre o tocar ou não tocar. Pode ou não pode? (questão essa que permeia nossa vida, que sempre foi híbrida em todos os sentidos, com suas fronteiras, matrizes e matizes).

Creio ainda que esta relação de conjunto/objeto construído e da quase não ação direta nos sistemas, imprime um *quase* espaço de contemplação em oposto a quase sempre obrigação de ação/intervenção nos ambientes interativos. É nesse *quase* que ficam os ruídos, seja pelo deslumbramentos dos desvios possíveis, seja na descoberta poéticas de diferentes formas de percepção do outro e da nossa complexa posição dentro dessas redes e sistemas.

1. “Desluz”

Insetos utilizam a luz da lua e das estrelas como baliza de localização, mantendo-se em ângulo constante para ir e vir de seus criadouros (Barghini, 2010). Com a luz artificial das nossas lâmpadas elétricas, os insetos passam a se confundir, buscando se aproximar das fontes de luz, voando em círculos, formando nuvens, atraídos pela luz em voltas sem fim (ver figura 1).

A luz que os atrai é a ultravioleta, comprimento de onda que nosso olho humano não enxerga, mas atrator sexual de insetos. As mariposas são atraídas pela luz infravermelha, comprimento de onda que nosso olho humano também não enxerga, mas para elas potente atrator sexual. Assim, frequências eletromagnéticas são veladamente percebidas, através dos tempos, sob a luz da lua ou elétrica, perpetuando a sobrevivência das espécies (ver figura 2).

Temos no espaço expositivo um cubo de Leds transparentes (8X8X8) que emitem luz infravermelha, e caixas de som, que respondem simultaneamente ao fluxo de passantes, em um outro lugar, região de casas de luz vermelha, como atrator, dissimulando um velado jogo de sedução. A movimentação do fluxo dos passantes na área da luz vermelha é capturada por uma câmera localizada no alto de um edifício, registrando uma visão de topo da área, uma rede, uma malha, que esquadrinha um espaço e um fluxo de passantes.

⁶ Gilberto Prado - Agenciamentos - ZL Vórtice. Production: TAL – Televisión América Latina. Coordenação do Simpósio: Nelson Brissac Peixoto, Ary Peres, Gilberto Prado, Ruy Lopes. São Paulo: CeUMA, 2013. Vídeo (29:27 min.), Son. widescreen, Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=eas9zI-nZVw>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2015.



Fig.1 Infográfico baseado em ilustração publicada no jornal *Folha de São Paulo*, 21/04/2009



Fig. 2 Visão geral da webcam na zona de luz vermelha/ Movimento dos transeuntes capturados pela câmera do celular/Telefones celulares apontando para o cubo de Leds / O fluxo dos pedestres vistos através dos celulares/A instalação “Desluz” na Galeria Luciana Brito (fotos: Poéticas Digitais e Érika Garrido), São Paulo, 2010.

As informações adquiridas alimentam simultaneamente o sistema instalado na exposição. Este sistema é composto por um cubo de Leds que emitem luz infravermelha; uma placa Arduíno é a responsável para a relação entre dados analógicos e digitais; e dois computadores que processarão e gerenciarão todos os dados (*input* e *output*). Desta forma, os dados enviados pela câmera remota externa acendem e apagam as luzes do cubo da exposição, gerando movimentos e fluxos. Este processo é dinâmico, simultâneo e em tempo real. Enquanto isso, no espaço expositivo nada se vê ou escuta (de maneira similar, o procedimento que é feito com as luzes é feito com o som, que também é transformado em sinais e enviado para os alto falantes). As luzes aparentemente continuam transparentes e sem brilho e as caixas de som sem emitirem sons audíveis aos humanos. Mas o corpo percebe e sente esses outros sinais em outras frequências, mesmo que não possamos vê-los ou ouvi-los.

Assinalamos que as luzes dos Leds do cubo não estão no espectro visível de nossa visão, o que exige algum dispositivo adicional para ser vista. No caso, contamos com as câmeras dos celulares pessoais dos visitantes da exposição. Basta focar o cubo de Leds com a câmera dos celulares que o visitante passa a *enxergar* toda uma nuvem de movimentações, que representam o fluxo de passantes nas áreas capturadas remotamente pela câmera e são transmitidas em tempo real.

“Desluz” é uma não-luz, como um desejo intenso, que queima mas não ilumina, se sente mas não se vê, como um Ícaro ofuscado em busca do sol e as asas se derretendo no caminho que leva mas não chega. A luz só se tornar visível através das câmeras dos celulares, que circularem em volta do cubo de Leds transparentes, numa operação de desnudamento do que o olho não vê.

O trabalho é sobre a descoberta do invisível, nossos lugares provisórios, nossos fluxos e grades, camadas que se sobrepõem sutilmente e nos atraem sem que as vejamos e traem nossos sentidos ocultos e tão aparentes e trazem à luz nossos desejos na interminável busca de seguir as estrelas.



Fig. 3 Desluz, Galeria Luciana Brito, São Paulo, 2010 (foto: Érika Garrido).

O trabalho foi apresentado na Galeria Espaço Piloto de 16 a 30/09, #8.ARTE, UnB, Brasília e uma nova versão na Galeria Luciana Brito, em São Paulo na mostra Galeria Expandida, com curadoria de Christine Mello, de 5 à 20 de abril de 2010⁷.

2. Projeto “Ø25 – Quarto Lago”

| 61

*O diálogo da água e do espelho no barulho dos outros,
nos passos imaginários que cruzam nossos caminhos
por cima da lua e por baixo da terra.
A água fresca que vaza pelas frestas,
pelos vãos dos dedos, refresca. Qanāt
Tenras coxas se prenunciam nas dobras das calças enroladas até o Joelho para
não molhar.*

Respingos.

*Não há água nem espelho, é só uma lua que reflete;
evaporou e deixou o desenho de um buraco fundo feito a lápis no chão.*

Colocamos um quarto espelho-d'água (um tanque virtual de grande diâmetro) em frente ao Museu Nacional, no Complexo Cultural da República. Com os dispositivos móveis, vamos transpondo a borda (um pouco mais profunda do que a área central, para suprimir a formação das ondas) e molhando nossos pés no barulho das águas que vão se tornando audíveis enquanto caminhamos.

Quarto Lago: Ø25 (15.796484° S, 47.879239° O)

O trabalho é uma exploração da busca de sinais nem sempre aparentes ou visíveis e, às vezes, imaginários, de nossas cidades. Numa outra escala possível de conexão, esses caminhos se cruzam e se interpõem no nosso cotidiano.

⁷ O Grupo Poéticas Digitais, neste trabalho, foi composto por: Gilberto Prado, Silvia Laurentiz, Andrei Thomaz, Rodolfo Leão, Maurício Taveira, Sérgio Bonilha, Luciana Kawassaki, Claudio Bueno, Clarissa Ribeiro, Claudia Sandoval, Tatiana Trivisani, Lucila Meirelles, Agnus Valente, Nardo Germano, Daniel Ferreira e Luis Bueno Geraldo.
<http://poeticasdigitais.net/projetos/desluz/index.html>
<http://gilberttoprado.net>



Fig. 4 Ø25 – “Quarto Lago”. Complexo Cultural da República, Brasília

2.1 Um imaginário paisagístico: “a moldura líquida” de Brasília e os espelhos

A criação de um lago artificial acompanha a ideia da construção de Brasília desde o final do século XIX: rio Paranoá... lago Paranoá (lago Norte e lago Sul)... Barragem do rio Paranoá no encontro com seus afluentes Gama, Riacho Fundo, Torto, Bananal (Freitas, 2011), rios submersos para recuperar um provável lago natural primitivo e extinto na região (Cavalcanti, entre 2003 e 2012).

É fácil compreender que, fechando essa brecha com uma obra de arte (dique ou tapagem provida de chapeletas e cujo comprimento não excede de 500 a 600 metros, nem a elevação de 20 a 25 metros) forçosamente a água tornará ao seu lugar primitivo e formará um lago navegável em todos os sentidos, num comprimento de 20 a 25 quilômetros sobre uma largura de 16 a 18. Além da utilidade da navegação, a abundância de peixe, que não é de somenos importância, o cunho de aformoseamento que essas belas águas correntes haviam de dar à nova capital despertariam certamente a admiração de todas as nações. (Glaziou, 2012)

Nesse imaginário brasileiro de lagos artificiais, os espelhos-d’água, elementos com função decorativa ou de segurança como barreira de acesso, reproduzem visualmente em menor escala a presença do grande lago e ganham espaço nos

Palácios do Planalto, da Alvorada e Itamaraty, no Congresso Nacional, na praça dos Cristais, no Complexo Cultural da República. Em breve, no canteiro do Eixo Monumental, uma nova praça planejada, criação do escritório Burle Marx a partir de desenhos do paisagista datados da década de 1960, somará novos espelhos-d'água abertos ao céu do Planalto Central.



Fig. 5. Mapa do novo Distrito Federal e o registro do leito dos rios represados.

Organização e desenho: engenheiro cartógrafo Clóvis de Magalhães, final da década de 1950 / Palácio da Alvorada e Lago Paranoá. Brasília, 1960. Foto: Mario Fontenelle/Arquivo Público do Distrito Federal

Sonho assim proposto em 1894-1895 pelo engenheiro e paisagista francês Auguste Glaziou, membro da Comissão de Estudos da Nova Capital da União – a segunda Missão Cruls; a formação do lago Paranoá foi concretizada com a construção de Brasília, visando efetivamente à geração de eletricidade, paisagismo, recreação (Cavalcanti, entre 2003 e 2012) e convertendo-se, nas palavras de JK, em uma “moldura líquida da cidade” (Freitas, 2011), planejada e desenvolvida por Lucio Costa e Oscar Niemeyer.



Fig. 6. Ø25 – Quarto Lago. Museu Nacional da República, Brasília. Grupo Poéticas Digitais, 2013

No Complexo Cultural da República, três espelhos-d'água decoram a grande área externa de concreto onde se localiza o Museu Nacional. Com o projeto “Ø25 – Quarto Lago”, os visitantes encontram, no espaço expositivo do museu, um bloco de folhas A2 com um buraco, círculo recortado que representa, informa e situa a existência de um quarto espelho-d'água. As pessoas manuseiam, carregam esse cartaz e, utilizando-o como mapa, encaminham-se ao local indicado, na área externa.

O “Quarto Lago” presentifica-se através dos celulares dos visitantes que, acionados, tornam audível o barulho do caminhar sobre suas águas.⁸

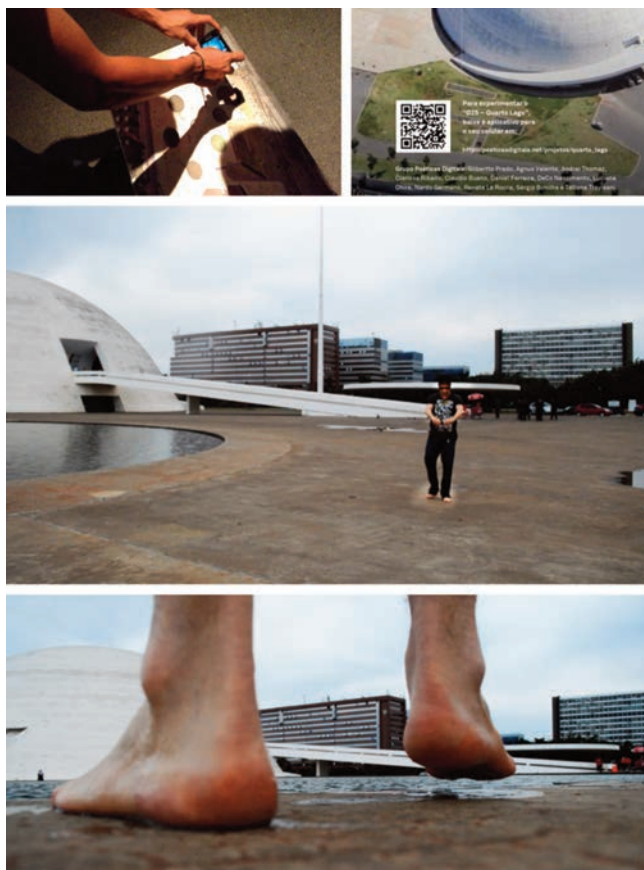


Fig. 7 Ø25 – “Quarto Lago”. Museu Nacional da República, Brasília. Grupo Poéticas Digitais, 2013

⁸ Neste trabalho, o Grupo Poéticas Digitais está composto por: Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha e Tatiana Travisani. O trabalho foi apresentado na Exposição de Arte Computacional EmMeio#5.0 (curadoria: Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tania Fraga), Museu Nacional da República, DF – Brasília, de 2 a 31 de outubro de 2013.

Vídeo: <https://youtu.be/AQXX4-2jnyo>

3. “Caixa dos Horizontes Possíveis”

“Caixa dos Horizontes Possíveis” consiste em um cubo, espelhado verticalmente sobre o Espaço Quadrado do Paço das Artes, traçando uma fenda de luz que corta o espaço ao meio, de modo a configurar quatro horizontes suspensos na altura do olhar. O espectador pode se deslocar em torno dessa caixa fazedora de horizontes nos levando para dentro e fora do espaço expositivo, nos aproximando dos quatro pontos cardeais, onde a distância é percebida como uma linha que confunde o céu e o mar.

65

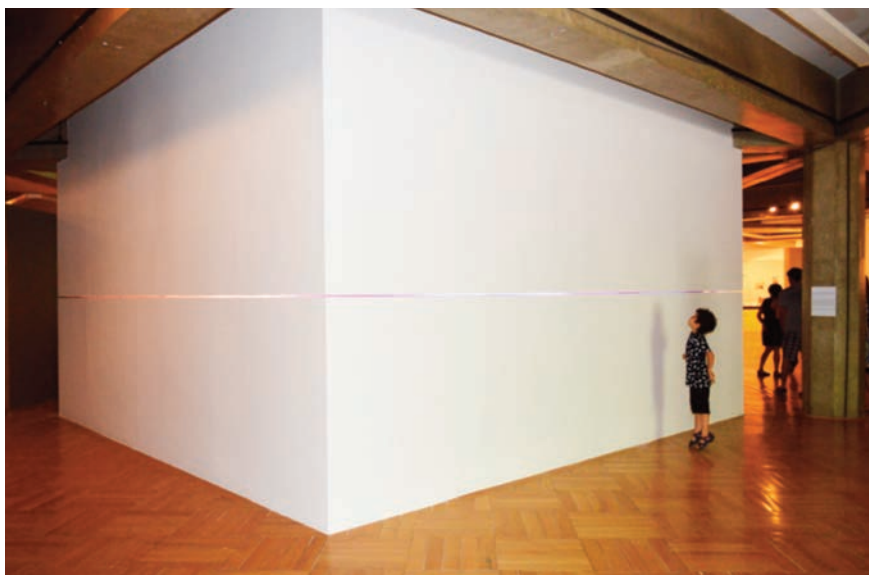


Fig. 8 Caixa dos Horizontes Possíveis, instalação interativa, exposição do Grupo Poéticas Digitais, Espaço Quadrado, Paço das Artes, São Paulo, 2014

“Caixa dos Horizontes Possíveis” transforma o Espaço Quadrado, no Paço das Artes São Paulo, em possibilidade concreta de se olhar para fora do museu, da caixa, do cubo branco.

Cubo cortado por um horizonte artificial, mutável, a caixa convida a investigação, e ao mesmo tempo se mantém como obstáculo ao acesso efetivo. Operando entre a curiosidade e o minimalismo, resignificando, antes de mais nada, o próprio espaço do Paço das Artes, os horizontes potenciais vão se alterando, acompanhando através de uma reconstrução artificial a luz de vários horizontes.

Partindo de uma interrupção no espaço (o Espaço Quadrado tem não só um muro que circunda, mas também um piso rebaixado em relação ao resto do edifício) e transformando a interrupção original em campo poético, “Caixa dos Horizontes Possíveis” cria um atrator, uma espécie de horizonte possível, potencial,

reconfigurante, uma possibilidade de ver de algum modo através da fisicalidade do Paço, e por que não, da própria obra⁹.

66 |

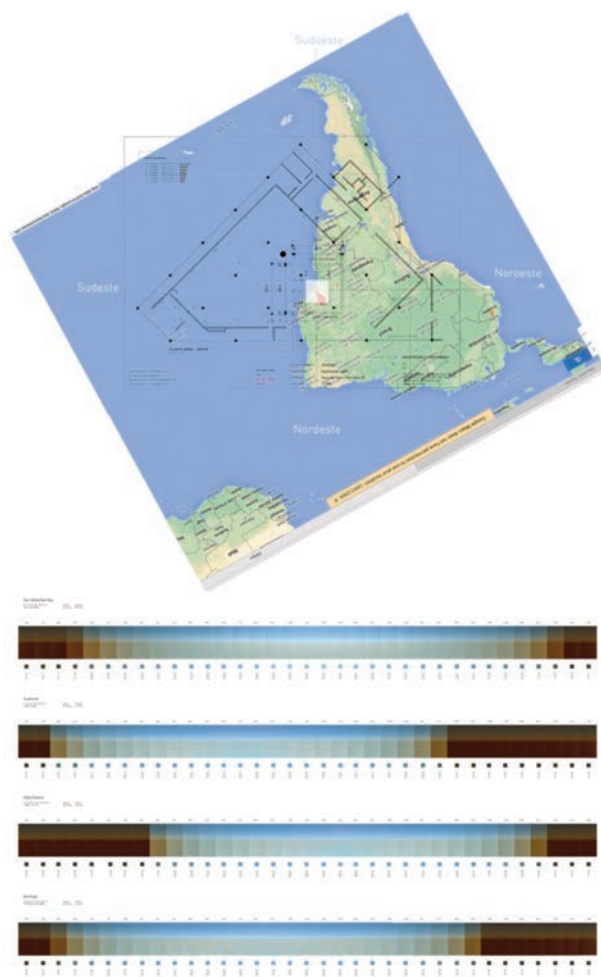


Fig. 9 Posição geográfica relativa do Paço das Artes, no mapa da América do Sul e dos horizontes trabalhados na instalação interativa. Variação da luz dos horizontes nos 4 pontos mapeados (Sant Sebastian Bay, Guamaré, Paita District, Bertioiga) para cada lateral/face da caixa, simultaneamente nos períodos de transformação das auroras e por do sol, no transcorrer da exposição. Espaço Quadrado, Paço das Artes, São Paulo, 2014

⁹ O Grupo Poéticas Digitais neste projeto esteve composto por Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Claudio Bueno, Ellen Nunes, Leonardo Lima, Luciana Ohira, Maria Luiza Fragoso, Maurício Trentin, Nardo Germano, Renata La Rocca e Sérgio Bonilha. O trabalho foi apresentado no Espaço Quadrado, no Paço das Artes São Paulo, como uma exposição individual do grupo, de 01/11 a 07/12/2014.

Vídeo: <https://vimeo.com/188864602>



Fig. 10 “Caixa dos Horizontes Possíveis”, instalação interativa, exposição do Grupo Poéticas Digitais, Espaço Quadrado, Paço das Artes, São Paulo, 2014.

Bibliografia

- ANDERS, P. (2001). *Towardan Architecture of Mind*. In: *CAiA-STAR Symposium: 'Extreme parameters. New dimensions of interactivity*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- CAVALCANTI, F. R. (entre 2003 e 2012). “Exploração e Estudos do Planalto Central: Comissão Cruls”. *Brazilia*. Brasília. Disponível em: <http://doc.brazilia.jor.br/Historia/Cruls.shtml>. Acesso em 9 de setembro de 2014.
- COUCHOT, E. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Ed. UFRGS.
- COUCHOT, E. (2012). “As ciências cognitivas e a pesquisa na criação artística e a estética”. *ARS (São Paulo)*, 10(20), 90-99. <https://dx.doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2012.64425>
- CUZZIOL, M. (2015). “Desertesejo 2000 - Canteiro de Obras”; relatoria COELHO, Julia in *Arte Contemporânea: Preservar o quê?* FREIRE, Cristina (org.). Museu de Srte Contemporânea de São Paulo; pp. 161-166.
- DUGUET, A-M. (2002). *Déjouer l'image: Créations électroniques et numériques*. Nîmes: Edition Jacqueline Chambon.
- FOREST, F. (2008). *Art et Internet*. Paris: Editions Cercle d'Art.
- FREITAS, C. (2011). “A formação do Lago acompanha a ideia de Brasília desde o fim do século 19”. *Correio Braziliense*, Brasília, 3 dez. Disponível em: http://www.correio-braziliense.com.br/app/noticia/cidades/2011/12/03/interna_cidadesdf,281257/a-formacao-do-lago-acompanha-a-ideia-de-brasil-ia-desde-o-fim-do-seculo-19.shtml. Acesso em 9 de setembro de 2014.
- GASPARETTO, D. A. (org.). (2014). *Arte-Ciência-Tecnologia: o sistema da arte em perspectiva*. Santa Maria, RS: Ed. Lab. Piloto, pp. 111-122. Disponível em <<http://arte->

- digitalbr.wix.com/circuito#!arte-cincia-tecnologia/cmls>. Acesso em 12 de fevereiro de 2015.
- GLAZIOU, A.F.M. (2012). Relatório *apud* Cavalcanti, Flávio R. "2ª Missão Cruls (1894-1895): Relatório de Glaziou". *Brazilia*. Brasília, dez. Disponível em: <http://doc.brazilia.jor.br/HistDocs/Relatorios/1896-missao-Cruls-Glaziou-lago-Paranoa.shtml>. Acesso em 9 de setembro de 2014.
- LATOUR, B. / HERMANT, E. (1998). *Paris: Ville Invisible/Paris: invisible city*. Paris: Virtualbook.
- MACHADO, A. (2001). *O quarto iconoclasmo e outros ensaios Hereges*. Rio de Janeiro: Editora Rios Ambiciosos.
- MELLO, C. (2002). "Net Art" in *25ª Bienal de São Paulo – Iconografias Metropolitanas – Brasil* (curador Agnaldo Farias). Catálogo, pp. 162-184.
- MELLO, C. (2003). "Arte nas Extremidades" in *Made in Brasil: Três Décadas do Vídeo Brasileiro* (org. Arlindo Machado). São Paulo: Itaú Cultural, pp. 143 – 174.
- MELLO, C. (2008). *Extremidades do Vídeo*. São Paulo: Senac.
- MONACHESI, J. (2005). "Acaso 30, Entrevista com Gilberto Prado", *Ars*, ano 3, n.6, São Paulo. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000200010>. Acesso em 12 de fevereiro de 2015.
- O'ROURKE, K. (1991). "City Portraits: An Experience in the Interactive Transmission of Imagination" in *Leonardo*, Vol 24, nº 2, pp. 215-219.
- O'ROURKE, K. (2013). *Walking and Mapping: artists as cartographers*. Massachusetts: MIT Press.
- PRADO, G. (2003). *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo, SP: Itaú Cultural.
- PRADO, G. (2003a). "Artistic Experiments on Telematic Nets: Recent Experiments in Multiuser Virtual Environments in Brazil" in *OLATS/Observatoire Leonardo des Arts et des Techno-Sciences*, Paris. Disponível em <http://www.olats.org/projetpart/art-media/2002/t_gPrado.html> . Acesso em 12 de fevereiro de 2015.
- PRADO, G. (2006). "Arte et Télématique" in *Les Cahiers du Collège Iconique, Communications et débats*, n. XVIII. Paris: INA, p. 1-39. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/cap/gilbertto/textos%20publica/20101209%20Mais%20dois/2006-Arte_et_Telematique.pdf>. Acesso em 12 de fevereiro de 2015.
- PRADO, G. (2010a). "Algumas experiências de arte em rede: projetos wAwRwT, colonismo e desertesejo" in *Porto Arte*, v. 17, n. 28 (2010) – *Dossiê*.
- PRADO, G. (2010b). "Grupo Poéticas Digitais: projetos desluz e amoreiras". *ARS* (São Paulo). São Paulo, v. 8, n. 16, 2010, pp. 110-125. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202010000200008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 12 de fevereiro de 2015.
- PRADO, G. (2013a). 'Digital Art, Dialogues and Process' in *Possible Futures: Art, Museums And Digital Archives* (org. Ana Gonçalves Magalhães; Giselle Beiguelman). São Paulo: Ed. Peirópolis, pp. 114-128.
- PRADO, G. (2013b). "Projetos recentes do Grupo Poéticas Digitais" in *Poesia Visual*. (org. Alberto Saraiva). Rio de Janeiro: F10 Editora - Oi Futuro, pp. 14-21.
- PRADO, G. (2014a). 'Projetos "Encontros" e "ø25 – QUARTO LAGO" do Grupo Poéticas Digitais. *Revista Visualidades*. V. 12, n. 2, 2014 Goiania: UFG. pp. 9-19. Disponível em

<https://www.academia.edu/11414347/Revista_Visualidades_v._12_n._2_2014>. Acesso em 19 de novembro de 2015.

PRADO, G. (2014b). Projetos recentes do Grupo Poéticas Digitais: 2010/2012. ARJ | Brasil | Vol. 1/2 | p. 39-58; Jul./Dez.. Disponível em

<<http://www.periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5362>>. Acesso em 12 de fevereiro de 2015.

SANTOS, F. (2009). *Arte Contemporânea em Diálogo com as Mídias Digitais: concepção artística/curatorial e crítica*. Santa Maria: Editora Pallotti, 2009.

ZANINI, W. (2003). “A Arte da Comunicação telemática – a interatividade no cibersepaço” in *Ars*, ECA/USP, ano1, n.1, São Paulo, pp. 11-34.

ADIÓS AL LENGUAJE DEL CINE* 1

Jorge La Ferla

| 71

*Dialogue, foutre! Stendhal*²

Introducción

Adiós al lenguaje (2014), la última obra (¿film?) de Godard, se exhibió en su versión 3 D en varias salas de América Latina a principios del 2015³. Todo un acontecimiento, en el año en que Godard cumplía 85 años llegaba una nueva obra que trasciende las categorías uniformes que rigen el consenso del espectáculo y el discurso sobre lo que sería el cine de largometraje. *Adieu au langage* irrumpe en momentos de preponderancia absoluta de la máquina digital y de una crisis profunda en los dispositivos que definieron el cine durante más de un siglo. El disenso en la obra de Godard, irreconciliable a lo largo del tiempo, ha traspasado límites que pocos han transitado en el campo del cine y que suelen ser eludidos, por cansancio, desinterés o precaución. Godard ha venido deambulando por diversas regiones de las artes y los medios ofreciendo un sofisticado sistema de pensamiento en parte basado en los pasajes entre los soportes audiovisuales. *Adiós al lenguaje* se presenta como una notable síntesis para una operatoria virtuosa que Godard mantiene durante medio siglo a contracorriente del cine de representación institucional, del entretenimiento comercial y del cine independiente de autor. Una propuesta audiovisual que incomoda en los lugares comunes en los que suele moverse la teoría académica y la crítica desde los medios masivos a los claustros en donde la pleitesía y el eufemismo son resultado de la dificultad que presenta su análisis y que sigue siendo un desafío insoslayable. Este texto propone una lectura sobre algunas líneas de fuerza que concentra esta última pieza de Godard.

* Palabras-clave: cine ensayo; cine experimental; nuevos medios; cultura visual – visualidad; estética del cine; técnica; estudios de cine (formales); lenguaje cinematográfico; Francia.

¹ Este texto ha sido publicado en: *laFuga*. 19, 2017, ISSN: 0718-5316.

² Stendhal (2010). "Joder con el diálogo!" (26 novembre 1834). Cita en la contratapa de Godard (2010).

³ Todo un acontecimiento considerando la magnitud de la obra y la distancia que mantiene con cualquiera de las otras versiones 2 D que circulan en sala, en las redes, en DVD. Probablemente el mejor estreno del 2015.

Diciéndole adiós al lenguaje durante medio siglo

72 |

En *Dos o tres cosas que yo sé de ella* (1962) resaltaba en el audio doblado, el cual adosado al registro del sonido directo, una voz, cuyas marcas y tonos se identificaba como perteneciente a Godard, la cual reiteradamente hacía referencia al film. Ya sea a contextos del mismo, por ejemplo a los personajes, al entorno urbano de la periferia parisina y a su trama. Ya no era el Godard que a la manera de Hitchcock aparecía en *Sin Aliento* (1959) como figura casual. Esta intervención sonora era ajena a la trama narrativa y remitía a circunstancias varias del film. Así es como comenzaba a operar la cita con refiriéndose al film, a su historia, los personajes siendo el propio realizador que introducía su voz como figura reconocible. Y fue con *Ici et ailleurs* (1976), luego de la época militante del grupo Dziga Vertov, que se afirmaba esta presencia de Godard comentando el film a través de esta marca sonora reconocible. Asimismo fue a partir de ese momento que el recurso a la imagen electrónica iba a ser parte de una estrategia recurrente que iría delineando una forma de autorretrato y de referencia al film en forma de ensayo. Aquel documental en 16 mm que en su origen iba a focalizarse en la causa Palestina incorporaba una reflexión sobre la situación política en Francia a partir de registros en video y en Medio Oriente, a través imágenes de archivo trabajadas en forma de collage electrónico. La imagen video se articulaba con el soporte fotográfico e incluso con ciertas marcas digitales que preanunciaban el devenir de la imagen informática. Ya en *Número Dos* (1975) se combinaron ficción y documental, video y cine. Ambas tecnologías convivían desde el inicio del film en un montaje conceptual que remitía a las materialidades tecnológicas de la imagen. Era el cuerpo de Godard, el que escenificaba ambas imágenes y por supuesto su voz, comentando en directo esta puesta en abismo. La historia de la pareja protagonista del film convivía con este preludio en que Godard se refería al entorno tecnológico y narrativo. La indeterminación entre ficción y documental estaba sustentada en la hibridez de la imagen, en el autorretrato, y en el ensayo resultante.

El cine y el video son casi lo mismo. La mayor diferencia, quizás, sea la luz. Es la misma diferencia que hay entre la filosofía y la ciencia. La ciencia es el video y la filosofía es el cine. El cine tiene una vida casi humana; digamos unos cien años como máximo. Después necesitó tener hijos. Los tuvo: la televisión en lo cultural y lo político, y el video en lo técnico y lo estético. Estos hijos, en mi opinión, no han amado mucho al cine aunque sea su padre y su madre. (Godard, 1991)

Como los protagonistas amorosos de las historias godardianas, el cine y el video se separan, para luego volver a intentar la convivencia. Por un lado estarían los largometrajes de sala, pero también los cortos y los videos de las películas. Estos ma-

teriales electrónicos, que en algunos casos denominaría guiones, fueron previos⁴ a la saga de las *Historia(s) del Cine* (1988/1998) cuyo sustento es la combinación de ambos soportes en su amalgama digital. Una serie difícil de catalogar por su duración o su pertenencia a algún género los cuales se constituyeron en un sistema de pensamiento sobre el cine aunque realizado fuera de su aparato fundacional. Se deben considerar las dos series⁵ realizadas para la TV durante los años 70 tanto como la exposición⁶ de arte en el Centro Pompidou, asimismo antecedentes significativos vinculados a *Adiós al lenguaje*.

73

Todos los que carecen de imaginación se refugian en la realidad
(cita de *Adiós al lenguaje*.)

Máquinas semióticas, lenguaje, puesta en escena. Godard se sirvió de las diversas tecnologías audiovisuales que fue ofreciendo el mercado a lo largo del Siglo XX, una de cuyas etapas fue catalogada como “Los años video”⁷. Al inicio fueron las cámaras de diverso porte, variados pasos de película, el video y la imagen electrónica, desde la pulgada al Betacam y finalmente los soportes digitales fueron algunos de los aparatos utilizados en base a una compilación virtuosa de la cual es heredera su obra reciente. La cercanía con la cuestión tecnológica hace que Godard mantenga a lo largo del tiempo relaciones estrechas, y para variar conflictivas, con personas y empresas del mercado audiovisual, desde la mítica empresa francesa Aaton a la globalizada Canon. Es a partir de estos vínculos que Godard piensa incluso en equipos cuyo diseño surge de su reclamo, como fue el caso de la Aaton 35/8⁸, o de otros disponibles en el mercado, de los cuales se apropia modificando o adaptando sus características originales de uso y programas. Godard se destaca por el uso de equipos industriales así como en el uso de equipos portátiles tangenciales a la operativa profesional del cine como es el caso de sus últimos trabajos.

El traslado de su productora *Sonimage* de Grenoble, Francia a Rolle, Suiza, implicó el establecimiento de una unidad de producción y postproducción digital autónoma. El equipo actual de colaboradores de Godard incluye a un joven artista suizo que fue asistente en *Film Socialisme* y ahora director de fotografía de *Adiós al lenguaje*. Así es como Fabrice Aragno en su rol de *cinematographer* encara una larga experimentación con diversos equipos digitales de pequeño porte aplicando un saber de *bricoleur*. Es decir, alguien que puede hacer de todo casi artesanal-

⁴ En el inicio estuvo el taller de cine en Mozambique, de donde resulta el proyecto “Nacimiento de la Imagen de una Nación”, luego las clases en la escuela de cine de Montreal, de cuyas desgrabaciones surgió el proyecto de libro *Introducción a una verdadera historia del cine* (Albatros: París, 1980).

⁵ *Six fois deux/Sur et sous la communication*, 6 episodios, 1976; *France/tour/detour/deux/enfants*, 12 episodios, 1977.

⁶ *Collages de France*, 2006; *Voyage(s) en utopie*, 2008.

⁷ “Les années vidéo (1975-1980)” (Bergala, 1985).

⁸ “Genesis of a Camera: Jean-Pierre Beauviala and Jean-Luc Godard”, 1985: 163-193 [<https://cinema-godardcinema.wordpress.com/interviews/genesis-of-a-camera-jean-pierre-beauviala-and-jean-luc-godard/>]

mente, de cuyo trabajo proviene la textura y el particular efecto 3 D de *Adiós al lenguaje*. Es en el pequeño soporte manual de madera que construye que se disponen las dos cámaras digitales *Canon EOS 5D*, cuya forma aparenta una cámara fotográfica. Además hay imágenes provenientes de *Smartphones*, cámaras *Go-Pro*, *Flip Video Mino*, *Linux Panasonic*, entre otras⁹. Es de notar que las cámaras livianas fueron abandonando su formato habitual, cambiando su diseño ergonómico para acomodarse en un trípode o el hombro del operador, para convertirse en aparatos manuales.

Estos equipos portátiles provocan otra posición de la mano y del ojo, o mejor dicho de ambos ojos, pues se trabaja desde un *view finder* que es una pequeña pantalla digital que requiere otra distancia del rostro y del cuerpo del camarógrafo. Así es como, puestas en esta estructura de madera, las dos cámaras principales capturan imágenes al mismo tiempo pero desde posiciones diversas a pocos centímetros de distancia. El ángulo de diferencia entre ambas, una vez sincronizado, produce el efecto de estereoscopia o 3 D. Sin embargo, al empatar ambas imágenes en una sola el ángulo preciso de corrección no es respetado por Aragno/Godard subsistiendo la diferencia de asincronía entre las imágenes – lo que puede ser considerado un error – y que permite la rareza del efecto 3 D en el film. Por un lado se amplía el efecto de profundidad a partir de los dos puntos de vista, pero al diferir su concordancia genera una variación de imágenes que distorsiona la combinatoria de ambos quedando explícita la diferencia. Este desvío implica por cierto un gran esfuerzo para el espectador pues cada ojo detrás de las lentes percibe dos imágenes que no coinciden y los hace trabajar en ángulos diversos. Esta sutil diferencia distorsiona la visión, crea una atmósfera divergente que hace que el espectador no pueda identificarse con el hiperrealismo de la estereoscopia. Esta dislocación produce una trama de dimensiones diversas que resalta, deforma, desvía la composición en profundidad del cuadro, excediendo los límites de la pantalla. Estas imágenes en fuga se alejan de la esencia del efecto de la visión en profundidad realista buscada por la industria y rompe la percepción de ese mundo real frente a cámara. Algo que Godard y Aragno tienen muy claro, pues casi todo el film está marcado por una composición de cuadro que busca el relieve en el uso de la lente gran angular, en la variación de planos dentro de cuadro y las diferencias cromáticas entre las partes. El medio es el mensaje en la ruptura del programa de la máquina y del súper género del cine en la reproducción realista del mundo. En la versión 3 D, el intento narrativo de la historia y la identificación con los protagonistas se diluye frente a un trabajo de una mirada, que barre permanentemente la imagen, que busca empatarlas sin lograrlo y cuyo anamorfismo provoca placer. El realismo del efecto cinematográfico se desvía aún más por ser un efecto digital, y por provocar la imagen numérica electrónica otro efecto entre

⁹ *Canon EOS 5D*, reflex. 12.8 megapixel digital single-lens reflex (DSLR), la *Flip Video Mino*, que captura video a una resolución de 640x480, 30 cuadros por segundo; *Go Pro*.

la retina y el cerebro, una sensación que a un nivel no consciente dispara un particular efecto táctil como es el caso de la imagen háptica¹⁰.

La industria de la electrónica está fundada en una obsesión, copiar el original de la manera más exacta posible. En cuanto a mí, yo nunca uso cámara, yo no tengo películas. Para mí la representación de la realidad nunca ha significado nada, yo buscaba modificar la señal de video. El sintetizador de imágenes ha sido concebido para eso. (Paik, 1990)¹¹

No pintar lo que vemos, porque no vemos nada, sino pintar lo que no vemos. (Claude Monet)¹²

Otro efecto recurrente en el film es la saturación de los colores que remite a la experiencia visionaria de Antonioni con *Il mistero di Oberwald* (1980), uno de los primeros largometrajes resultado de la transferencia de la imagen electrónica a fílmico. Antonioni reformulaba su búsqueda del *Desierto Rojo* (1964) variando las paletas de colores desde los valores de luminancia y crominancia de la imagen video. Un efecto inédito aplicado al cine de largometraje aunque sí experimentado en ese momento por el video arte y el cine experimental, como fue el caso de *We Can't Go Home Again* (1973) de Nicholas Ray, obsesionado con el tema al final de su vida. Pero es la frase de Monet del epígrafe de este párrafo que podría explicitar este recurso, siendo una de las pocas citas en *Adiós al lenguaje* en que se nombra al autor de referencia. De eso se trata, de lo que no vemos, de lo que podemos ver al apartarnos de lo real. Esta referencia a la pintura que rechaza la obviedad de la representación realista recuerda las diatribas de Kazemir Malevich contra “el cine de caballete de la época”, crítica que incluía la obra de Vertov y Eisenstein¹³.

El filme ha terminado. Es triste que nadie esté investigando sobre eso. Pero ¿qué se puede hacer? Y de todos modos, con los teléfonos móviles y lo demás, hoy todos pueden ser autores. (Godard, 2011)
CD ROM(e) C'est Rome.

C'est Rome toujours. C'est toujours l'église romaine.

Ça aurait pu s'appeler autrement mais ça s'appelle comme ça. (Godard, 1995)¹⁴

¹⁰ “El uso del 3D distancia pero también compromete al espectador en vez de simplemente incrementar el realismo, recurso que está influenciado por Bertold Brecht”, señala Colin MacCabe (“Godard at Cannes”, 2014). <http://www.criterion.com/current/posts/3192-godard-at-cannes-part-two>].

¹¹ Testimonio de Nam June Paik en el video *Play It Again Nam*, Jean-Paul Fargier, 1990.

¹² “Ne pas peindre ce qu'on voit, puisqu'on ne voit rien, mais peindre ce qu'on ne voit pas”, Claude Monet. Citado en *Adiós al lenguaje*.

¹³ Se estima que el proyecto vanguardista *La casa de cristal* (1926), de Eisenstein, en que rompe todos los esquemas figurativos y narrativos, es una respuesta a la crítica de Malevich sobre el realismo de la imagen cinematográfica en el cine ruso.

¹⁴ “CD ROM(e). Es Roma. Es siempre Roma. Es la iglesia romana. Se podría haber llamado de otra manera, pero se llama así no más.” (Godard, 1995).

La superposición de imágenes, el cuadro en fuga por el efecto 3 D son el resultado de este proceso que Godard asume con otra tecnología para un proceso de escritura electrónico donde se inscribe el ensayo documental. La relación entre las partes del film, desde la composición del cuadro a la estructura final, se define en el proceso de compaginación digital. A partir de la operativa con la imagen electrónica y su manipulación digital va construyendo un discurso que proviene de los años 70, cuando esta tecnología se perfecciona y comenzó a estar disponible en el mercado. Este recurso es la base expresiva, llevada al extremo en las *Historia(s) del Cine* (1988/1998)¹⁵ y que encuentra en *Adiós al lenguaje* una nueva forma en la combinatoria entre ficción y el ensayo. La memoria audiovisual de un siglo de cine es puesta en la escena a partir de la postproducción digital. El resultado de este trabajo de composición distancia la obra de Godard del momento de captura con la cámara incentivando hasta el paroxismo el uso del archivo y la manipulación de la imagen. El uso de la tipografía en cuadro con fuerte valor de imagen es otra de las marcas recurrentes en toda su obra las cuales ocupan un lugar central en *Adiós al lenguaje*. El cuadro electrónico, en su doble maniobra interna del píxel y en la simulación de la tercera dimensión, provoca un extraño placer para los ojos asociado al aparente hermetismo de la historia.

*Un hombre y una mujer se encuentran, se aman, llueven los golpes, un perro deambula entre la ciudad y el campo, las estaciones pasan, el hombre y la mujer se encuentran, el perro está entre ellos... La mujer es "casada" y el hombre está "libre". Su nombre es Ivich o Josette o María, su nombre es Marcus, Gedeo.*¹⁶

(Nota manuscrita de Godard para el dossier de prensa de *Adiós al lenguaje*)

La Metáfora

Adiós al lenguaje reúne un conjunto heterogéneo de elementos, significativos todos pero difíciles de considerar en un solo texto de análisis por la cantidad de referencias que además requieren, un saber que trasciende la erudición enciclopédica, por las relaciones que mantienen entre sí. El arte de un *citacionismo* que conforma un gran archivo o atlas, literario, filosófico, cultural, apto para pocos e imposible de registrar y procesar en el tiempo de una sola visión del film. Esta compilación se inscribe a partir de imágenes de cámara y archivo, sonidos, tipo-

¹⁵ Ver Oubiña, 2003.

¹⁶ " 'Le propos est simple', résume Godard: 'Une femme et un homme se rencontrent, ils s'aiment, les coups pleuvent, un chien erre entre ville et campagne, les saisons passent, l'homme et la femme se retrouvent, le chien se trouve entre eux...' Dans ce billet calligraphié à la main, Godard a rajouté en incise que la femme est 'mariée' et que l'homme est 'libre'. Elle s'appelle Ivich ou Josette ou Mary, il se nomme Marcus, Gédéo."

grafía, recursos ya practicados en las *Historia(s) del Cine* y en menor medida en *Film Socialisme* (2010), y que en ambos casos en publicaciones (Godard, 2010) que remiten a la *Introducción a una verdadera historia del cine* (Godard, 1980). La imprenta y el papel ofrecen pistas gráficas que pueden ser leídas autónomamente y en sus múltiples vínculos con los respectivos films. A su vez en *Socialisme* y *Adiós al lenguaje* el cuerpo y la voz de Godard vuelven a estar físicamente ausentes luego del protagonismo de *Nuestra Música* (2006). Ausencia que libra al texto de las marcas físicas del autor y refuerza la metáfora, a partir de otros personajes, los diálogos y las citas. Los vaivenes de las dos parejas protagonistas del relato están dados por circunstancias amorosas en las escenas de interiores, y por acciones simbólicas en los exteriores. Los diálogos que mantienen están conformados por referencias de diverso orden. La dupla en exteriores explicita la reseña de obras de la literatura desde los libros que están expuestos a la venta en una mesa en la calle pero cuya referencia se vuelve significativa, a partir de su búsqueda en Internet a través de teléfonos celulares. Los aparatos portátiles y locativos son la herramienta de consulta del hipertexto en la nube internet, entre los cuales se destaca *El archipiélago de Goulag* (Solzhenitsyn, 1974), cuyo énfasis está en la mención del subtítulo que pocos recuerdan del libro de Solzhenitsyn: *Ensayo de investigación literaria*. Nuevamente el estilo de Godard, poniendo en relieve el proceso de esta novela, recordada por su relato de las persecuciones bajo el stalinismo pero enfatizando la distancia con lo que puede ser la historia y las maneras de reconstruirla a través del ensayo y la experimentación con la escritura, como ocurre con el film de Godard. Uno de los personajes masculinos navega a través de un buscador en su teléfono celular y *postea* diversos nombres. Entre los cuales Jacques Ellul, destacado intelectual y filósofo francés, cuyos escritos no tuvieron la mediatización necesaria para la doxa de la academia francesa. Ellul, “el hombre que había previsto casi todo” como reza el libro de Porquet (Porquet, 2003) citado también en el film. Su obra¹⁷ visionaria puede ser vinculada con la de otros autores franceses contemporáneos que producen textos notables en relación a un período de la posguerra y la guerra fría los cuales analizan con calidad y profundidad el campo de la cultura, los medios, la sociedad y la tecnología. André Bazin, muy cercano a Godard, produce un texto, “El mito del cine total”, cuando anuncia las posibilidades de un cine cuya técnica y narrativa abarcaría todos los sentidos y que asociamos con la obra de Ellul. Ambos católicos y humanistas, fueron visionarios en cuanto a pensar formas futuras del cine en su relación con la tecnología y a un efecto de realidad ilimitado¹⁸. Fue en ese momento, décadas de los 50 y 60 s, cuando otros autores como Vilém Flusser, Marshal Mc Luhan y

¹⁷ Jacques Ellul (1912-1994), *La Société Technologique* y *La technique o l'enjeu du siècle*, de 1954; *Le bluff technologique*, de 1988. Ver Díaz, 2015.

¹⁸ Asimismo está André Barjavel, cuya obra *El cine total. Ensayo sobre las formas futuras del cine*, (André Barjavel, 1944) analiza con lucidez las posibilidades de un cine desbordante en sus alcances a partir de sus cambios tecnológicos.

Gene Youngblood producen parte importante de su obra escrita, siendo parte de una generación que pensó los medios audiovisuales en un amplio espectro determinando sus usos masivos y las prácticas artísticas determinadas por la materialidad tecnológica y que anticiparon una coyuntura de un cine ampliado y combinado con los otros medios.

78 |

En el parnaso de citas que ofrece *Adiós al lenguaje*¹⁹, donde predominan los autores franceses, se destaca la referencia al antropólogo y etnólogo Pierre Clastres (1934-1977), y a su antológico texto, *La sociedad contra el estado* (Clastres, 2010), que reivindica las sociedades tribales y forestales, a partir del estudio de varias comunidades en América del Sur como modelo para una sociedad alejada de una estructura de poder piramidal que impone la forma y figura del estado. Este pensamiento cercano al anarquismo ofrecía una visión escéptica frente al derrotero del hombre de las sociedades urbanas industriales del hemisferio norte. El estado es criticado como una forma política injusta que tiende al totalitarismo. Clastres reivindica el sistema político de estas civilizaciones alejadas del poder económico, la máquina de guerra, la conquista, el discurso totalitario. Se puede asociar esta línea de pensamiento del momento, década del 60, con las ideas de Jacques Ellul para un diagnóstico feroz de las sociedades tecnológicas y no es casual que Godard reivindique a estos pensadores en momentos en que la derecha retoma paulatinamente el poder en los países más industrializados de Europa y en América Latina.

¹⁹ Wikipedia es uno de los pocos lugares donde se encuentra una lista exhaustiva de las citas, coherente y lógico con el sitio; son presentadas en gran parte como un hipertexto navegable: "The film references or quotes several writers of literature, science, philosophy and political theory. These include both direct quotes (often paraphrased by characters or unseen narrators) and copies of books seen in shots. The references include Alain's *Feelings, Passions and Signs*, Jean Anouilh's *Antigone*, Guillaume Apollinaire's *Alcools*, Louis Aragon's *Elsa, je t'aime*, Alain Badiou's *The Rebirth of History*, Samuel Beckett's *The Image*, Jockeyl Benoist's *Concepts: Introduction to Analysis*, Maurice Blanchot's *Awaiting Oblivion*, Jorge Luis Borges's *The Book of Sand*, Louis-Ferdinand Céline's *The Church and Letter to Elie Faure*, Jacques Chardonne's *Eva or the Interrupted Journal*, Pierre Clastres's *Society Against the State*, Jean-Paul Curnier's *A World at War*, Charles Darwin's *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*, Jacques Derrida's *The Animal That Therefore I Am*, Françoise Dolto's *The Gospel at the Risk of Psychoanalysis*, Fyodor Dostoyevsky's *Demons*, Jacques Ellul's *The Victory of Hitler?*, Gustave Flaubert's *Sentimental Education*, Hadrien France-Lanord's *Heidegger: Thought Irreducible to its Errors*, Didier Franck's *Nietzsche and the Shadow of God*, Sigmund Freud's *Introductory Lectures on Psycho-Analysis*, Julien Green's *Journal*, Victor Hugo's *Expiation*, Emmanuel Levinas's *Totality and Infinity*, Cesar Pavese's *The House on the Hill*, Ezra Pound's *Works and Usury: Three Essays*, Marcel Proust's *Jean Santeuil* and *La Prisonnière*, Rainier Maria Rilke's *Duino Elegies*, George Sand's *Elle et Lui* and *Lettres à Alfred de Musset*, Louis Antoine de Saint-Just's *Rapport à la convention, March 3, 1794*, Jean-Paul Sartre's *Being and Nothingness*, *The Age of Reason*, *Nausea* and *The Traitor*, Mary Shelley's *Frankenstein*, Percy Bysshe Shelley's *Peter Bell the Third*, Clifford D. Simak's *Time and Again* and *City*, Philippe Sollers's *Interview with Philippe Forest*, Paul Valéry's *Aphorismes*, François Villon's *Hanged Man's Ballad*, Ludwig Wittgenstein's *Philosophical Investigations*, Aleksandr Solzhenitsyn's *The Gulag Archipelago*, Léon Brunschvicg's *Descartes et Pascal, lecteurs de Montaigne*, A.E. Van Vogt's *The World of Null-A*, V.S. Naipaul's *A Bend in the River*, Mao Zedong (or Zhou Enlai's) famous "too early to tell" quote, Laurent Schwartz's *Theory of Distributions*, Paul Dirac's Dirac delta function, Plato's proverb "beauty is the splendour of the truth" and works by Bernhard Riemann, Jack London and Luc Ferry. [http://en.wikipedia.org/wiki/Goodbye_to_Language_-_References, último acceso en 07/04/2018]

Naturaleza

En relación a los elencos de actores y personajes de las películas de Godard hay un alejamiento de los elencos con gente famosa y que en su momento lo atrajo de manera irresistible para una contradictoria política del espectáculo en el uso de los nombres, cuerpos y rostros notorios por su mercadeo a través de los medios masivos de comunicación. Es significativo este distanciamiento, el cual coincide con el uso de tecnologías no industriales, de estrellas. Jean-Paul Belmondo, Alain Delon, Jacques Dutronc, Yves Montand, Michel Piccoli, Woody Allen, Brigitte Bardot, Jane Fonda, Isabelle Hupert y Jean Seberg fueron algunos de los famosos protagonistas de sus films.

Sin embargo, en sus últimos trabajos, Godard recurre a actores menos conocidos pero más maleables, quienes construyen complejos personajes con mayor soltura y alejados de cualquier cliché del *Star System*. Sin dudas es Roxy Miéville que se destaca en *Adiós al lenguaje*, encarnado por el perro de Godard²⁰, que sostiene la ausencia del diálogo durante su presencia frente a cámara y es figura de un discurso de sobre la naturaleza, los animales siendo además testigo de la ficción. Con Roxy el diálogo se desvanece, el lenguaje verbal es un imposible. Ya no hay coloquio de los perros pues Miéville está solo y pone en cuestión cualquier posibilidad de intercambio verbal. Roxy no produce habla y más que enviar a los tiempos del cine mudo remite a la pérdida de la acción de un relato considerando su ubicación en el entorno paisajístico o en su rol de observador en los interiores donde sólo actúan los humanos. Roxy, domesticado y conciente de su situación frente a cámara, se vincula con los personajes como espectador en cuadro de sus diálogos y acciones. Su presencia en exteriores destaca una situación intermedia entre el relato de la naturaleza y lo salvaje y la cultura humana. Sin embargo, en un momento Roxy actúa cuando se pierde en la profundidad del cuadro y se deja ir a la deriva por la corriente del río. Las largas disquisiciones en el film sobre el mundo animal y las referencias a Darwin introducen el lenguaje científico de un mundo ideal en la apología de una naturaleza con leyes propias que difiere de la carrera del hombre por el control absoluto de la economía y el espectáculo, llevada al paroxismo en este presente post industrial informático.

Un discurso sobre la naturaleza como postura, que complementa a Ellul y Clastres y que puede ser interpretado en su vínculo con la actual situación europea dentro de la cual está la referencia a Suiza, país neutral que resulta de una confederación de cantones y regiones, pero que fue cuna de relatos monstruosos. Es al borde del lago Lemain que se reconstruye con actores, en lengua inglesa, y con vestuario de época, la estancia de Lord Byron y Mary Shelley cuando esta última escribe parte de su *Frankenstein*. Tal vez una alegoría del relato colaborativo entre Miéville/Godard, creando textos atroces alejados del cine clásico o del cliché del

²⁰ Mieveille, cuyo nombre coincide con el apellido de la mujer de Godard, Anne-Marie, revelador del entorno íntimo del cineasta, con las connotaciones del caso.

cine de autor. El autómatas creado por Shelley, metáfora del hombre máquina, invadió el cine con múltiples versiones de la novela. El intento fallido de Frankenstein se trata de otro ensayo de investigación literaria que anuncia un pensamiento científico contemporáneo que empieza en aquellos momentos del siglo XIX, inicio de los artefactos de cálculo binario que irían a reemplazar las máquinas industriales. Por cierto son las tecnologías portátiles, móviles y locativas, los usos de Internet y el media software los que aportan los textos de *Adiós al lenguaje*. Es frente a esta convulsión mediática que se planta el film de Godard. El lenguaje de los medios virtualizados, modificando el consumo del saber, la construcción del relato audiovisual y la comunicación personal en su simulacro virtual de la escritura, el libro, el teléfono, la fotografía y el mismo cine que fueron reemplazados por el Frankenstein digital.

Somos muertos con permiso

Además de los escritos de J.-L.G. está la profusa y desaparecida obra crítica sobre Godard, en que se destacan algunos autores que acompañan significativamente parte de su trayectoria, siendo Bergala, 1985 el que mejor la encuadra en toda su variedad y amplitud que excede al cine. También es de mención McCabe, 2003, quien lee a Godard a largo del tiempo, combinando su biografía con un sutil análisis de su obra. Más allá de lo anecdótico de la negativa de Godard en asistir en el 2014 al Festival de Cannes para presentar *Adiós al lenguaje* o retirar el premio del jurado es de notar la manera en que viene respondiendo a tantos homenajes y reconocimientos en este momento de su trayectoria²¹. Es elocuente la frase de la contratapa del libro *Film Socialismo*, “Al diablo el diálogo”, pues es el momento en que Stendhal se encontraba en proceso de escritura de su biografía, *Vida de Henry Brulard* (Stendhal, 1913), en que rompe con muchos esquemas del género. Este recorrido por su vida se destaca por la perspectiva de un relato que recurre a la imagen gráfica, que hace referencia al acto de escribir y que desarrolla bajo una forma de memoria personal. La famosa frase de *Sin aliento* (1959), “Nous sommes des morts en permission”²², se vincula a un momento presente cuando Godard recurre al dibujo y al video donde se representa como enfermo y desfalleciente.

“Honorables miembros de la Sociedad Nacional de Críticos de Cine, muchas gracias. Sigo aprendiendo”. Así la misiva de Godard al premio otorgado la cual acompaña con un cortometraje²³, el cual inicia con

²¹ Raúl Ruiz, frente a tanto reconocimiento y premios, al final de su vida declara en Suiza: “En verdad, son mis obituarios” (Bienale de l’Image en Mouvement, Ginebra, 2005).

²² Imagen del libro de Maurice Sachs, *Abracadabra*, y a un epígrafe que agrega Godard: “Nous sommes des morts en permission. Lenin”, y que no es una frase de Lenin.

²³ Jean-Luc Godard, “Remerciements de Jean-Luc Godard à son Prix d’honneur du cinéma Suisse”, 5, 2015. [<https://www.youtube.com/watch?v=BuRQW9xhD4k>, último acceso en 07/04/2018]

un plano corto de su cuerpo lento y enfermo que se desplaza por la calle con la ayuda de bastones. Una vez en el interior de una casa se desploma en el piso balbuceando²⁴. Finalmente, el personaje se levanta ágilmente, y escribe el mensaje de salutación. Esta acción performativa de Godard podría denominarse “Guión de *Adiós al lenguaje*”.

81

Goodbye to Language (*French: Adieu au Langage*) is a 2014 French-Swiss 3D experimental narrative essay film written and directed by Jean-Luc Godard. From Wikipedia, the free encyclopedia²⁵

Adiós al lenguaje resume recorridos de Godard a lo largo de su historia como un realizador continuador de las primeras experiencias vanguardistas del cine de los años 20 cuando surge otro cine y se abren diferentes vertientes de experimentación particularmente en el cine alemán, danés y soviético²⁶. La obra de Godard se bifurca a lo largo del tiempo incursionando en las categorías de cine experimental, video de creación, televisión de calidad, nuevas tecnologías, arte contemporáneo. *Adiós al lenguaje* resume parte de una historia particular de un cine de vanguardia realizado con otros medios, significativa en momentos en que todo el audiovisual se ha convertido en procesamiento matemático de datos y cuando el cine, el video, el documental, la televisión son simulacros digitales que ocultan su carácter informático. Godard escapa una vez más a la uniformidad del espectáculo pero también a los clichés de los actuales circuitos del cine contemporáneo a partir de una obra y un discurso que pone en crisis la noción de largometraje, de documental de creación e incluso experimental. Post cine, experimento de audiovisión, ensayo tecnológico pueden ser categorías múltiples en las que se puede incluir el último film de Godard. Fronteras porosas entre cuyos límites se devela un estado

²⁴ “Il est très étrange de donner un prix de cinéma suisse, puis qu’il n’y a pas de cinéma suisse, il y a des films suisses, comme il y a des films bulgares aussi, des films finlandais, des films africains, mais le cinéma, c’était autre chose. Les grecs avaient 4 éléments, la physique moderne pareil, les 4 murs de la maison du monde, la gravité, les forces faibles, et les les forces fortes, les forces électro-magnétiques, 4 murs, en occident, pour soutenir encore un peu le XXIIème siècle. Mais pas de toit, pas de toi et moi, et des peuples entiers sans protection de l’imaginaire alors qu’il y a cent ans les 4 grandes cinématographies, la russe, l’allemande, la française et l’américaine, assuraient la foi des nations en elles-mêmes. Le temps passe et les USA, à force de se frotter à Staline, découvrent qu’à force de quantité, on peut faire s’en aller la qualité, alors on dit Hollywood, et on respire à l’abri des guerres civiles. Pardonnez-moi, mais il y a encore autre chose comment un Conseil fédéral peut légiférer au nom d’une Confédération? Oui, sans doute que le monde va mal, n’est-ce pas, alors je préfère penser que tous ces écus dorés viendront de l’héritage d’anciens confédérés, et 4 suffiront là aussi celui du Jura et d’Humbert-Droz, celui d’une toute jeune Ève dont Michel Servet fit circuler le sang, et encore le sang du major Abraham Davel, et j’ajoute le pauvre Winkelried, on dit qu’il faut se faire une raison, alors je rentre à la maison, avec «les cendres de Gramsci», un poème de Pasolini, ça parle de l’humble corruption.” [https://www.letemps.ch/opinions/jeanluc-godard-un-poeme-dire-merci, último acceso el 07/04/2018]

²⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Goodbye_to_Language [último acceso el 07/04/2018]

²⁶ Mitry, 1974 fue de los pocos en legitimarlo dentro campo de la historia del cine.

de situación y reflexión sobre el cine, su aparato y su lenguaje así como sobre los mecanismos ideológicos del audiovisual tecnológico del cual *Adiós al lenguaje* es un capítulo trascendente.

82 | Filmografía

GODARD, Jean-Luc (2010). *Film Socialisme*. Paris: POL.

GODARD, Jean-Luc (2014). *Adiós al lenguaje* [*Adieu au langage*]. Francia/Suiza: Canal Plus / Centre national du cinema et de l'image animée.

Bibliografía

BARJAVEL, André (1944). *Cinéma total. Essai sur les formes futures du Cinéma*. Paris: Denoël.

BERGALA, Alain (ed.) (1985). *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*. Paris: Cahiers du Cinéma-Éditions de L'Étoile.

DÍAZ, Carlos (2015). *Jacques Ellul*. Madrid: Fundación Emmanuel Mounier.

CLASTRES, Pierre (2010). *La Sociedad contra el Estado*. Barcelona: Virus.

"Genesis of a Camera: Jean-Pierre Beauviala and Jean-Luc Godard". *Camera Obscura*. Vol. 5, No. 13/14 (Spring-Summer 1985), pp. 163-193. [<https://cinemagodardcinema.wordpress.com/interviews/genesis-of-a-camera-jean-pierre-beauviala-and-jean-luc-godard> – Último acceso el 02/04/2018]

GODARD, Jean-Luc (1980). *Introducción a una verdadera historia del cine*. Paris: Albatros.

GODARD, Jean-Luc (1991) *apud* PÉREZ ORNIA. José Ramón. *El arte del vídeo*. Madrid: Serbal/RTVE

GODARD, Jean-Luc (2011). *The Guardian* y *Clarín*, 22.07.2011 [http://www.clarin.com/espectaculos/cine/filme-terminado_0_521948095.html – ultimo acceso el 26/04/2018]

MACCABE, Colin (2003). *Godard: A Portrait of the Artist at Seventy*. Boomsbury.

MITRY, Jean (1974). *Historia del cine experimental*. Valencia: Ed. Fernando Torres.

OUBIÑA, David (comp.) (2003). *Jean-Luc Godard: El pensamiento del cine*. Buenos Aires: Paidós.

PORQUET, Jean-Luc (2003). *Jacques Ellul, l'homme qui avait presque tout prévu*. Ed. Le Cherche Midi.

SOLZHENITSYN, Aleksandr (1974). "El Arca de Papel". *Archipiélago Gulag: 1918-1956. Ensayo de investigación literaria*. Barcelona: Plaza y Janés, S.A., Editores.

STENDHAL (1913). *Vie de Henry Brulard*. Edition de Henry Debraye, T2.

Videos y otros documentos online:

BÉHAR, Henri. *Jean-Luc Godard Press Conference*, Montreal Film Festival, 1995 [<http://www.filmscouts.com/scripts/interview.cfm?File=2800>, ultimo acceso el 07/04/2018]

GODARD, Jean-Luc (2015). "Remerciements de Jean-Luc Godard à son Prix d'honneur du cinéma Suisse", 5'. [<https://www.youtube.com/watch?v=BuRQW9xhD4k>, último acceso el 07/04/2018]

"Godard at Cannes", *The criterion collection*, 2014. [<http://www.criterion.com/current/posts/3192-godard-at-cannes-part-two>, último aceso el 26/04/2018].
"Goodbye to Language", *Wikipedia* [http://en.wikipedia.org/wiki/Goodbye_to_Language - References, último acceso el 07/04/2018]
[<https://www.letemps.ch/opinions/jeanluc-godard-un-poeme-dire-merci>, último acceso el 07/04/2018]

CADAVRE EXQUIS: DO ONÍRICO À INTERATIVIDADE FÍLMICA*

Bruno Mendes da Silva
Mirian Tavares

| 85

*(Ou ser o rebanho todo
Para andar espalhado por toda a encosta
A ser muita cousa feliz ao mesmo tempo)*
Alberto Caeiro

Introdução

O cinema, conforme o realizador Andrei Trakovski, é a “arte de esculpir o tempo.” Várias são as reflexões, e teorizações, que estudam a questão do tempo no cinema, ou melhor, do tempo *do* cinema, este dispositivo que possui uma temporalidade própria, mas que busca simular, a maior parte das vezes, o tempo extradiegético – aquele que decorre fora do ecrã. De um modo geral, e seguindo as regras básicas da gramática do cinema, estudadas e difundidas desde que o relato cinematográfico foi criado por realizadores como D. W. Griffith, os filmes, através da montagem, movem-se num ritmo similar ao da realidade, seguindo um fio cronológico cuja ação se desenrola, na maior parte das vezes, de modo linear, e reproduz os princípios da poética aristotélica no que diz respeito aos elementos constitutivos da tragédia.

O cinema *hollywoodiano* habituou-nos, desde os primórdios, a uma narrativa herdada do romance oitocentista, conformada de acordo com a psicologia do bom, ou do mau, gosto burguês. Era preciso dotar a nova classe que ascendera ao poder de uma mitologia própria que respondesse aos seus anseios e na qual se visse representada. Surge assim o romance psicológico, ou o realista, que tratavam, de forma diversa, do mesmo tema: das dores, amores e sofrimentos, vitórias e derrotas de pessoas comuns. O cinema, primeira arte massiva, é facilmente atraído por princípios narrativos, e ideológicos, que o ajudaram a transformar-se na arte, por excelência, do século XX. Mas, ao mesmo tempo em que o cinema ascendia ao púlpito como a sétima arte, as outras formas artísticas passavam por uma autêntica revolução promovida pelas vanguardas históricas e o cinema, como

* Palavras-chave: tempo, interatividade, narrativa fílmica, surrealismo.

novidade, não podia ser deixado de lado por aqueles que queriam criar, no universo da Arte, algo realmente novo.

Deste modo, concomitantemente à formação de uma gramática que dotava a nova arte de linguagem, as vanguardas propunham um outro modo de abordar o cinema, fruto da mestria humana e da tecnologia. Ao contrário do modelo narrativo vigente, ao qual o teórico Noel Burch chamou de M.R.I. – Modo de Representação Institucional, surgiram diversas formas disruptivas e divergentes de se fazer, e de pensar o dispositivo fílmico. Uma destas formas veio dos surrealistas, último movimento das Vanguardas Históricas, inaugurado oficialmente em 1924 aquando da publicação do *I Manifesto* por André Breton.

Inspirados nas descobertas de Sigmund Freud sobre o inconsciente e na obra de vários artistas que, como eles, buscavam romper a ordem da temporalidade racional e deixar que sobre ela prevalecesse a (des)ordem do inconsciente, os surrealistas olharam para o cinema como uma ferramenta - e dispositivo - ideal para realizar os seus intentos no campo da criação: subverter a lógica do real e deixar que o espaço-tempo do universo onírico invadissem a realidade de forma revolucionária.

Apesar das suas intenções, o grupo originário do movimento não chegou a realizar muitos filmes, mas a sua maneira de pensar o cinema e a própria arte influenciou diversos realizadores pelo mundo fora.

Assim, inspirados naquilo que o Surrealismo propunha, decidimos radicalizar os seus princípios na realização de um filme interativo, cuja origem está ligada a uma, dentre as diversas técnicas que os surrealistas experimentaram no intuito de promover uma criação mais espontânea e próxima da linguagem do inconsciente, o *cadavre exquis* (cuja tradução seria *o cadáver elegante*).

O filme¹ *Cadavre Exquis*² procura interagir com o espetador (o espetador que interfere na narrativa, sem o qual não existe filme interativo), encerrando as seguintes propostas:

1. a reflexão e experimentação da ideia de tempo no cinema;
2. a apropriação do jogo surrealista *Cadavre Exquis*;
3. a manutenção da plataforma *online Os caminhos que se Bifurcam*, dedicada a experiências fílmicas interativas.

A cena inicial do filme *Cadavre Exquis* encontra-se congelada (parada no tempo) e deparamo-nos com três personagens na mesma sala. O espetador (que interfere na narrativa) tem a possibilidade de executar³ um *travelling* pelo plano

¹ Apesar de a palavra *filme* ter origem em *film*, ou seja, película, o que remete para a ideia de cinema analógico e de todo um universo próprio, esta alcançou uma grande abrangência, principalmente numa altura em que o próprio cinema é digital. Neste sentido, acreditamos que a expressão filme interativo, que aqui usamos, não seja totalmente desenquadrada.

² *Cadavre exquis*, jogo surrealista que procura a subversão do discurso literário ou gráfico, surgido em França, em meados dos anos 20 do século passado. Analisado, mais à frente, na secção *Cadavre exquis* deste texto.

³ A descrição técnica desta possibilidade encontra-se na secção “*Cadavre Exquis: a montagem e a interatividade*”.

congelado, aproximando-se ou afastando-se de cada personagem. Quando se aproxima de uma personagem, o espetador⁴ pode elegê-la. Dessa escolha, resulta uma analepse, no máximo de 24 horas, que culmina no momento congelado. A escolha da última personagem implica o descongelamento da cena inicial.

Para escrever os guiões foram convidados três guionistas⁵ que, numa primeira fase, desconheciam os restantes participantes e possuíam liberdade criativa em relação à sua personagem, quase integral: cada narrativa teria que começar, no máximo, 24 horas antes e terminar numa sala, onde estariam duas outras personagens.

O filme *Cadavre Exquis* integra-se no projeto *Os Caminhos que se Bifurcam*⁶, que, por sua vez, se explicita numa plataforma *online* (oscaminhosquesebifurcam.ciac.pt) dedicada a experiências fílmicas interativas, onde se encontram, para além de outras experiências, os filmes produzidos no âmbito do projeto: *O Livro dos Mortos* (2015) e *Neblina*⁷ (2014). Pretende-se, com este projeto, que se multiplica em várias experiências fílmicas interativas, uma investigação de cariz original, direcionada para a procura de potenciais conhecimentos novos, nomeadamente através da prática e dos resultados dessa prática. A plataforma *Os Caminhos que se Bifurcam* propõe reunir filmes experimentais interativos de distintas origens, géneros e tipologias, que procurem desenvolver novas relações entre o espetador que intervém e a narrativa. Em última instância, o filme interativo *Cadavre Exquis*, inspirado nos princípios do movimento surrealista, procura indícios para possíveis caminhos de subversão/reinvenção da linguagem fílmica.

| 87

Cinema e Surrealismo

Herdeiro da fotografia, o cinema trouxe consigo a marca do Real - além da possibilidade de captar o mundo tal qual ele se nos apresentava, podia ainda representar o movimento do mundo. O cinema era então a fotografia que se realizava no tempo, arrastando consigo uma *indicialidade* até então procurada no

⁴ Trata-se de um filme de visionamento individual. Embora possa ser visto por várias pessoas em simultâneo, apenas um espetador pode interferir na narrativa (aquele que tem o controlo do *interface*).

⁵ Vítor Reia Batista, Coordenador do Laboratório de Estudos Fílmicos do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Miran Tavares, Coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e Rui António, então aluno finalista do Doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade do Algarve e da Universidade Aberta.

⁶ Principiado no início de 2013, no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e implementado no Laboratório de Estudos Fílmicos (LEF), o projeto *Os Caminhos que se Bifurcam* insere-se na linha de investigação “Criação de Artefactos Digitais” do Centro (2013-2017), diretriz do CIAC que se pautou pela produção de artefactos digitais que procuram relações intrínsecas entre arte e tecnologia. Este projeto procurou, numa fase inicial, dar continuidade à pesquisa iniciada na tese de doutoramento *Eterno Presente, o tempo na contemporaneidade* (2007), que resultou na publicação do livro *A máquina encravada, a questão do tempo nas relações entre cinema, banda desenhada e contemporaneidade* (2010). Esta investigação básica foi o ponto de partida do projeto, que procura alinhar investigação aplicada e desenvolvimento experimental. Em 2015, resultou no trabalho de pós-doutoramento *Os Caminhos que se bifurcam hipóteses de interatividade para o cinema do futuro*.

⁷ Presente no FILE, Electronic Language International Festival, 2015, São Paulo.

mundo das imagens, mas não alcançada, pois nem o Renascimento, no auge da sua perfeição representativa, trazia em si os sinais da realidade que aderiam como pegadas ao olho da câmara. No cinema, a realidade é atravessada pela imagem – ideia que nos remete para um sonho de André Breton em que um homem caminhava pela rua com o corpo cortado, perpendicularmente, por uma janela. O princípio do Surrealismo e, de alguma forma, o princípio do cinema.

As experimentações cinematográficas das vanguardas surgem em 1921, pelas mãos dos dadaístas. Os primeiros filmes dadaístas eram praticamente uma nova forma de pintura: utilizando as possibilidades do cinema, pintores como Viking Eggeling, Hans Richter ou Walter Ruttmann ampliavam as experiências de sua própria arte em filmes abstratos – mais próximos de uma sinfonia visual que, efetivamente, do cinema. Para os dadaístas “Le cinéma détient la capacité d’unir en une forme exemplaire et indéfiniment répétable dans la succession temporelle, l’image, la musique et le discours.” (Sers, 1997: 43). O fascínio da imagem do cinema estava então ligado a esta possibilidade múltipla de transformar uma obra de arte, como uma pintura, por exemplo, em um meio mais completo, não apenas visual, estático, mas sonoro e dotado de movimento.

Apesar de possuir alguns pontos em comum, o cinema dadaísta difere bastante do cinema surrealista. Se tomarmos como exemplo o uso do acaso como o móbil que vai ajudar no encadeamento das imagens, presente tanto num como no outro, temos que: “La volonté d’éliminer la dépendance causale conduit Dada à la rencontre du hasard, causalité dont on ne peut contrôler les enchaînements.” (Sers, 1997: 12). Porém, o uso do *hasard*, como bem ressalta Philippe Sers, não era exatamente o mesmo para dadaístas e surrealistas. Enquanto os primeiros estavam mais voltados para explorar a imagem em si, descobrindo os novos conteúdos aí revelados, os surrealistas propunham também postulados discursivos⁸.

O cinema abstrato e experimental que surge do dadaísmo constitui-se, conforme Philippe Sers, na possibilidade, face a uma linguagem discursiva, “d’un *ordre de l’image* nanti de son autonomie et de sa spécificité dans la marche vers la connaissance.” (Sers, 1997: 6). Os surrealistas sempre reagiram contra o cinema abstrato. Para Antonin Artaud, por exemplo, o cinema *puro* era um erro. No entanto, havia algo que estava presente em surrealistas e dadaístas (e de um modo geral na vanguarda francesa do início do século), o desejo de revelar, através do cinema, o invisível. Sobre esta questão, Hans Richter afirmou: “J’ai toujours été particulièrement fasciné par les possibilités qu’a le film de rendre l’invisible visible: le fonctionnement du subconscient invisible, qu’aucun autre art ne peut exprimer aussi complètement et aussi efficacement que le film.” (*apud* Sers, 1997 : 7-8).

⁸ Cf. Sers, 1997: 12: “Toutefois, le dadaïsme aura la prudence (étrangère au surréalisme), de ne pas s’engager plus avant dans la formulation ou l’explicitation de cette loi de chance, mais de concentrer sur sa mise en pratique en vue de la découverte des nouveaux contenus. Cela permet de comprendre que l’étude de l’image dadaïste puisse mettre à jour des richesses inattendues dans la voie de l’établissement d’un *ordre de l’image* exploré en tant que tel, et non en vertu de postulats *discursifs*.”

Falar do cinema dadaísta é falar também das tensões que o movimentavam. Não havia, na realidade, o *cinema* dadaísta, mas experimentos realizados por pessoas tão diversas como Hans Richter e Viking Eggeling. Para Rudolf E. Kuenzli, “the relationship between Richter’s and Eggelin’s experiments and Dada can only be recognized if we do not ignore the dynamic tension in the Dada movement between destructive and constructive tendencies.” (Kuenzli, 1996: 2). Apesar de utilizarem o acaso como móbil e da procura de revelar o que estava oculto ou invisível, o ponto de chegada não é o mesmo para dadaístas e surrealistas. Mesmo com as diferenças no seio do próprio grupo *Dada*, alguns pontos ligavam-nos (e distanciavam-nos das concepções do surrealismo):

89

(...) they disrupt the viewer’s expectations of a conventional narrative, their belief in film as present reality, and their desire to identify with characters in the film. Dada films are radically non-narrative, non-psychological; they are highly self-referential by constantly pointing to the film apparatus as an illusion-producing machine. (Kuenzli, 1996: 7)

Conforme Walter Benjamin, o cinema possui o estatuto do *choque*. Estatuto este que está também presente de forma intensa no *Dada*. É possível afirmarmos que a relação entre o dadaísmo e o cinema é quase estrutural. Um e outro partem de processos comuns para construir os seus produtos, sendo ambos fruto da impossibilidade, surgida a partir do século XIX, de separar a tecnologia da técnica⁹. Assim sendo, a relação *Dada*/cinema dá-se na medida exata em que o cinema possibilita o exercício pleno das formulações dadaístas. Quando Marcel Duchamp realiza experimentos como o seu *Nude descending a staircase*, obra que envolve plenamente a questão do movimento, vemos representada a sua busca em ultrapassar o estado estático do quadro. Talvez nunca a expressão *moving pictures* fez tanto sentido: o que os dadaístas buscavam, mais que realizar filmes, era a possibilidade física de dotar os seus quadros de movimento, utilizando a técnica para revelar também o próprio processo da técnica que estava embutido na criação.

O Dadaísmo e a arte abstrata deram lugar ao Surrealismo. O primeiro filme surrealista é *La Coquille et le Clergyman*, de Germaine Dulac. O poeta Antonin Artaud fez o argumento e depois rejeitou o filme. Vários foram os motivos, o princi-

⁹ “The cinema, displaying a flagrant (and ironic) discrepancy between the bricolage of its mechanical, optical, chemical processes on the one hand, and the homogeneity, unity, illusory cohesion of its effects on the other, would seem to be a quintessentially Dada artifact - a contention which conversely might suggest that Dada artifacts are quintessentially nineteenth-century technological fantasies.” (Thomas Elsaesser, “Dada/cinema” in Kuenzli 1996: 13-14). Para Thomas Elsaesser, o desenvolvimento de novos meios de representação que surgem no século XIX provocam um deslocamento do efeito estético que pode passar a ser atribuído “to machine-made objects or images”, o que causa uma profunda ruptura com a relação entre arte e mimese. Além disso, “cruelly exposed the delicate relationship between crafted object and art object in respect to labor, skill, and value.” (*Ibid.*).

pal talvez tenha sido a realização de Germaine Dulac que não atingiu o objetivo do poeta: “He pensado que se podía escribir un guión que no tuviera en cuenta el conocimiento y la ligazón lógica de los hechos (...). Es decir, hasta qué punto este guión puede asemejarse y emparentarse a la *mecánica de un sueño* sin ser el mismo sueño, por ejemplo” (Artaud, 1995: 13-14). Se Dulac não realizou a ambição de Artaud, Buñuel e Dalí, com *Un Chien Andalou*, chegou bem perto.

Em 1965, no âmbito das comemorações dos 40 anos de Surrealismo (1924-1964), que suscitaram exposições e debates, a revista *Etudes Cinématographiques* lança dois volumes dedicados ao movimento, especificamente sobre a sua relação com o cinema, tentando esclarecer não só o que seria um *cinema surrealista*, como também o que havia de surrealista no cinema *tout court*. De um modo geral, quando se fala de cinema e vanguardas, com seus manifestos e teorias, pouco se fala de uma teoria surrealista do cinema, ou mesmo de um movimento concreto que agrupasse cineastas e teóricos do cinema e do Surrealismo. Mas é inegável a relação entre ambos e como, de várias maneiras, sofreram interpenetrações. O que os estudos e depoimentos publicados nesta revista fazem é tentar recolocar a relação entre cinema e surrealismo, não só como um encantamento que o primeiro exerceu sobre o segundo e vice-versa, mas como, de fato, é possível se falar de um cinema *surrealista*.

Interrogar-se sobre as relações entre o cinema e o Surrealismo é também entender tudo o que estava em torno destas relações, porque, conforme Gianni Rondolino, a formulação entre o cinema e o Surrealismo é “ética prima ancora che estetica alla cui base era superamento della realtà quotidiana in una esperienza globale” (Rondolino, 1977: 375-403). Assim sendo, as preocupações básicas do Surrealismo, a sua formulação ética e moral, irão reger a aproximação entre os surrealistas e o cinema, primeiro apenas como espetadores, para logo após passarem então a produzir seus próprios sonhos materializados nos ecrãs.

Michel Beaujour acredita que tanto o cinema como as artes que se reclamam surrealistas estão condenadas “à des compromis bâtarde par la rigidité d’une doctrine élaborée dans l’intention d’amener une révolution, non pas esthétique, mais morale et sociale” (Beaujour, 1965: 57-63); esta condenação não é mais que todo o comprometimento ético que guiou o Surrealismo em todas as suas ações. Não nos esqueçamos das palavras de Gianni Rondolino quando diz que as relações entre o Surrealismo e o cinema eram antes éticas, mais do que puramente estéticas.

Mas se falar sobre Surrealismo e cinema é, de alguma maneira, falar sobre o que está *ailleurs*, leva-nos a pensar que não houve um cinema surrealista. Em seu livro *Surrealism and cinema*, Michael Gould começa pedindo desculpas pelo título do livro, que pode ser enganoso. Ele não vai se dedicar ali a falar somente sobre aqueles que são considerados *surrealistas*, ligados ao movimento em algum momento de suas vidas, mas vai falar sobre uma sensibilidade surrealista pois, segundo ele: “If surrealism is anything, it is not what one would expect it to be; it is *something else*” (Gould, 1976: 11). Para Gould, limitar a experiência surrealista ao *mo-*

vimento surrealista e mais ainda, tentar classificar o cinema a partir de categorias utilizadas para outras artes, é correr sempre o risco de cair em simplificações.

“Jean Cocteau once remarked that all films are surreal” (Gould, 1976: 12). E Gould acredita que ele tinha razão. Porque a experiência surrealista pode ocorrer no próprio processo de recepção do filme, da mesma forma que Buñuel convida “every spectator of his films (...) to use the pictures as most useful to him”¹⁰, é então o público que precisa possuir uma sensibilidade surrealista e consumir os filmes como tal. O cinema possui características que o permitem participar do Surrealismo, direta ou indiretamente, seja através da construção do filme ou do simples ato de vê-lo. Mas Gould reconhece que esta sensibilidade, apesar de potencialmente presente em todos, aparece nos *verdadeiros surrealistas*, capazes de, como Dalí, ver cada coisa como “a possible surreal goldmine”. O que no fundo vai ser importante para Gould é determinar que a relação Surrealismo/cinema está além do movimento e pode ser encontrada em cineastas tão diversos como Sternberg, Samuel Fuller e Hitchcock¹¹.

Gould traça uma linha entre o movimento *per se* e uma sensibilidade que pode ser considerada “quite another matter” (Gould, 1976: 12). A definição de uma *sensibilidade surrealista* é fundamental para percebermos que o Surrealismo está além do movimento e que influenciou o cinema de diversas formas. O reconhecimento desta influência ultrapassa as barreiras das vanguardas quando Vincente Minnelli diz que: “As possibilidades de emprego do surrealismo no cinema são amplas e excitantes.” (*apud* Betton, 1987: 15); assim sendo, falar de Surrealismo e cinema é sempre falar de algo que ultrapassa as teorias cinematográficas, tornando-se necessário entender a concepção que os surrealistas possuíam do cinema para definirmos o que pode ser considerado, efetivamente, cinema *surrealista*.

Como regra geral diz-se que “Poucos filmes são, na essência, puramente surrealistas” (*apud* Betton, 1987: 15). Aqueles que são assim considerados, *La coquille et le clergyman*, de Germaine Dulac; *L'étoile de mer*, de Man Ray e Robert Desnos

¹⁰ *Ibid.* Não podemos deixar de observar que o papel do espetador, que será sempre ressaltado pelos surrealistas, constitui-se como parte importante do próprio cinema. Segundo Gérard Betton: “Essa transmutação do real em imagens que refletem a sensibilidade, a personalidade ou as intenções deliberadas do autor, pode ser encontrada, em diversos níveis, em todos os filmes, sendo também essa reorganização do real, em grande medida, *fruto da imaginação criadora do espectador*.” (Betton, 1987: 13).

¹¹ Gould, 1976: 12 teme a simplificação excessiva de definições como, por exemplo, a de cinema *expressionista* ou *impressionista*, que para ele limitam o cinema a um grupo de características, inclusive epocais. Ver o Surrealismo no cinema “as mesmerising montages of shock images (eyeballs and decapitated statues) with a feeling of anarchic defiance and irrational logic (as related to the Surrealist art movement of the Twenties) - and goes no further.” Para não cair nas simplificações é melhor ampliar o conceito de Surrealismo, retirando-o do movimento em si: “Surrealism is a mind game, one that has influenced the entire history of Twentieth-century art and thought. The people of this century are the people of introspection.” (*Ibid.*).

e os dois primeiros de Buñuel e Dalí, *Un chien andalou* e *L'âge d'or*¹², são normalmente acompanhados do primeiro filme de Cocteau, de alguns filmes de Jean Vigo ou *Animal Crackers* dos irmãos Marx, além de alguns filmes de animação. Mas, se retomarmos Cocteau, quando afirma que todos os filmes são surrealistas, fica difícil encontrarmos o cinema surrealista que, conforme acreditamos, está além dos filmes acima citados, mas também não abrange *todos* os filmes.

Já em 1979, na “XV Confrontation Cinématographique de Perpinyà”, que foi dedicada ao cinema surrealista, encontrou-se uma grande dificuldade em caracterizar este dito cinema¹³. Só aqueles filmes que estavam ligados diretamente ao movimento é que possuíam esta classificação, apesar de apontar-se para a influência muito mais vasta do Surrealismo pelo cinema de um modo geral. Em 1924, Max Morise publica uma crônica, *Les beaux- arts*, no nº 1 de *La révolution surréaliste*. Dentre outras coisas, ele defende que “la sucession des images, la fuite des idées sont une condition fondamentale de toute manifestation surréaliste.” (Morise, 1924: 16-17). Para Morise existe uma *plástica surrealista* presente na literatura, pintura ou fotografia realizadas pelo grupo. Ora, a possibilidade que o cinema oferecia de sucessão de imagens e, principalmente, de promover uma simultaneidade maior que em outras artes, como a pintura e a escultura, “ouvre une voie vers la solution de ce problème.” Além disso, o cinema, arte que acontece no tempo, está muito próximo do desejo surrealista de concretizar uma imagem que começa num instante e vai, e volta, traçando uma curva comparável “à la courbe de la pensée”.

Portanto, se, para os surrealistas, a possibilidade de recuperar o curso do pensamento, ou seja, a correnteza do inconsciente e deixá-la aflorar na sua própria extensão temporal, é componente essencial do seu fazer artístico, o cinema surge como algo que possibilita tecnicamente a realização desta arte¹⁴. Outra componente importante da arte surrealista é a tentativa de recuperar não só o curso dos pensamentos como o do próprio sonho.

O espírito que está presente na criação de *La révolution surréaliste* em 1924 é o espírito de empreender uma luta contra o domínio cartesiano da razão. Conforme Breton, os colaboradores da revista estavam de acordo quanto aos seguintes pontos: “o mundo circundante, que se diz cartesiano, é insustentável, mistificador, sem graça, e são justificadas quaisquer formas de insurreição contra

¹² Esta lista nos é fornecida por G. Betton. No livro *Textos y manifestos del cine*, o filme de Man Ray e Desnos não consta do rol do considerado cinema surrealista *puro*.

¹³ Cf. Romanguera i Ramio / Alsina Thevenet, 1993: 112.

¹⁴ Cf. Duplessis, 1983: 73: “É, pois, o cinema que irá oferecer o máximo de possibilidades aos surrealistas. Primeiro, porque se desenrola no tempo, reproduzindo assim o decurso do pensamento; depois, porque é constituído por fotografias objectivas que, graças à colagem, permitem que o maravilhoso se integre no real, restituindo-lhe a sua profundidade.”

ele.” (Breton, 1994: 109-110)¹⁵. Era preciso alterar o estado das coisas e buscar uma via que não mais dividisse o homem em dois: razão e instintos. Partindo dos ensinamentos de Freud, o que os surrealistas buscavam, principalmente no campo dos sonhos, era mostrar a capacidade destes de revelar mais sobre o homem que a razão pura dos estados de vigília: “Para Freud, este mundo é o símbolo de desejos inconscientes, de tendências inconfessadas; e, ao decifrá-lo, o homem chegaria a uma consciência integral de si próprio.” (Duplessis, 1983: 37)¹⁶.

Em 1925, Jean Goudal, que segundo Ramona Fotiade foi um dos primeiros a comentar a relação entre o Surrealismo e o cinema, afirma que a imagem cinematográfica representava “a conscious hallucination, and utilizes this fusion of dream and consciousness which Surrealism would like to see realized in the literary domain” (Goudal *apud* Fotiade, 1995: 396). A fusão do sonho com estados de consciência, uma das bandeiras surrealistas, não deve ser ignorada, porque dá-nos a exata medida do que eles consideravam como sendo tradução fiel de seus princípios.

O que os surrealistas propunham era desmontar a construção da lógica narrativa (tanto a nível *sintático* como *semântico*), o que explica largamente a sua atração por autores como Mallarmé, Rimbaud e, claro, Isidore Ducasse. O que explica também a atração por um meio, como o cinema, capaz de, através da montagem e de suas outras possibilidades técnicas, romper com regras de *escrita* e construir uma narrativa completamente imagética. Mas este rompimento não prescindia de uma ligação com o real, pois eles buscavam o *maravilhoso* e, conforme Bréchon, 1971: 90, o maravilhoso para os surrealistas nascia de uma presença adivinhada e desejada, ao contrário do mistério que era sempre uma ausência.

Da mesma forma que Buñuel acreditava que o mundo não sofrera as transformações desejadas pelos surrealistas, também a realização artística dos surrealistas ficou aquém dos seus anseios. Não no sentido da qualidade inegável de suas obras, mas pela dificuldade da tarefa proposta por eles mesmos: fugir da retórica empobrecedora e penetrar nos mistérios da alma humana - o inconsciente - deixando que este *comandasse* o processo de criação.

Fernando Trueba comenta, no seu *Diccionario de cine*, que Dalí “detestaba el cine de vanguardia que se practicaba, principalmente en Francia, en los años veinte. Y cierto es que nada podía estar más lejos del automatismo surrealista que

¹⁵ Breton continua citando Ferdinand Alquié que “num texto dos mais circunspectos intitulado ‘Humanismo surrealista e existencialista’, publicado em 1948 nos *Cahiers du Collège Philosophique*, coloca o problema com a maior das clarezas: ‘Declarar que a razão é a essência do homem significa já cortá-lo em dois, coisa que a tradição clássica nunca deixou de fazer, ao separar no homem o que é a razão, e por isso mesmo verdadeiramente humano, daquilo que não o é, ou seja, instintos e sentimentos, assim considerados humanamente indignos.’ (*Ibid.*).

¹⁶ Duplessis, 1983: 38 ainda afirma que “O Surrealismo teve, pois, a originalidade de reabilitar o sonho, de lhe atribuir tanta ou mais importância que à vigília, sob o ponto de vista psicológico e mesmo metafísico.”

aquellos elaborados ejercicios formalistas.” (Trueba, 1998: 270). Ironicamente, quando Dalí envia a Harpo um argumento para um filme dos irmãos Marx, este é rechaçado, provavelmente por assemelhar-se bastante aos filmes que ele mesmo desprezava. O que, à primeira vista, parece apenas um fato do anedotário surgido em torno da figura de Dalí, pode ser aplicado para explicar o dilema dos surrealistas e a sua grande frustração: em muitos momentos as suas intenções suplantaram à própria realização.

De qualquer modo, é notório que a relação dos surrealistas com o cinema é muito mais de espetadores que de realizadores. Para Artaud (e para os surrealistas de um modo geral) “le cinéma est essentiellement révélateur de toute une vie occulte avec laquelle il nous met directement en relation (...); le cinéma me semble surtout fait pour *exprimer les choses de la pensée*” (Artaud, 1995 : 20). Concretizar, na tela, esta crença, já não era tão fácil. Principalmente pelo que já foi observado, o cinema, mesmo sendo matéria moldável, não é tão evanescente como os surrealistas desejariam e promove sempre um tipo de criação, que, via de regra, trai os princípios do Surrealismo¹⁷.

Assim, temos que os surrealistas preferem deixar brotar a poesia, com uma certa frescura primeva, sem mascarar-la através de intrincados meios de consecução. Claro que existe uma distância entre a *intenção* e o *gesto* surrealista. Mas, guiados pela ética, eles procuram ser fiéis aos seus princípios. Se pensarmos no movimento surrealista em si, com data de nascimento e óbito, vemos que poucas foram as produções, apesar de que, como espetadores, muitos foram os filmes incluídos na lista do grupo de Breton. Se pensarmos no espírito surrealista, considerado eterno, ou se pensarmos, como disse o próprio Cocteau, que todos os filmes são surrealistas, não há necessidade desta angústia da definição.

As técnicas surrealistas e o *Cadavre Exquis*

Yvonne Duplessis descreve o que ela considera como sendo “as técnicas surrealistas”: o humor, o maravilhoso, o sonho, a loucura, o *Cadavre Exquis* e a escrita automática. No *I Manifesto*, Breton revela os “segredos da arte mágica surrealista” - aqui ele ensina como fazer um texto surrealista e qual pode vir a ser a utilidade de ser-se mestre em tal ofício. O que Breton faz, ironicamente, é não só uma crítica à literatura de um modo geral, como também utiliza de uma de suas técnicas, o humor, para melhor se fazer entender. Assim sendo, vemos o Surrealismo a ser construído a partir dos autores de eleição do grupo e de modos de trabalhar a palavra e/ou a imagem fugindo do lugar comum.

¹⁷ “L’incapacité des surréalistes à prendre en considération la spécificité de la pratique cinématographique ne risquait pas de la favoriser, et il est en fait peu probable que les avant-gardistes formels aient souhaité un changement social, idéologique et politique profond.” (Magny, 1982: 20).

Jarry e Cravan e, principalmente, Jacques Vaché, possuíam uma noção muito especial do humor e foram importantes influências para Breton e para o Surrealismo de um modo geral. Em 1939, Breton escreve *Anthologie de l'humour noir*, ressaltando, no prefácio, comentários de Freud que afirmavam a importância do humor como fonte de libertação. E é exatamente esta sentido de libertação e busca do prazer intrínsecos a certo tipo de humor que vai encantar aos surrealistas. Além do humor, como elemento capaz de desestabilizar o quotidiano, os surrealistas buscaram outras formas de criar, escapando das teias da racionalidade. Várias foram as experiências executadas pelo grupo (quando surge o *I Manifesto*, já trazia atrás de si cinco anos de experimentações), passando pela escrita automática, revelação dos sonhos, hipnose, jogos, tudo o que os levasse aos estados segundos. Para Breton: “O que neles apaixonadamente nos interessou foi a possibilidade que nos davam de escapar aos constrangimentos que pesam sobre o pensamento vigiado.”

O *cadavre exquis*, por exemplo, era um jogo que tentava romper com as mentalidades codificadas. “Várias pessoas reunidas vão passando sucessivamente um papel, sobre o qual cada um escreve uma palavra ou faz um traço; acaba-se por obter uma sucessão de frases inverosímeis ou um desenho que desafia qualquer realidade. O exemplo tornado clássico, e que deu nome ao jogo, refere-se à primeira frase obtida dessa maneira: *Le cadavre exquis - boira le vin nouveau*”. (Duplessis, 1983: 45).

Filme interativo

A evolução das formas de imersão na História do Cinema tem contribuído para uma mudança de paradigma: o fio narrativo não tem de ser linear e abre-se portas para a interação efetiva entre narrativa e espectador(es). Atualmente, o cinema experimental e os *media* digitais recorrem às mais avançadas tecnologias como estratégias estéticas que procuram submergir o público, proporcionando-lhe, através da interação, a liberdade de construir a narrativa. Como os primeiros filmes dos irmãos Lumière, que surgiram como forma de entretenimento, também algumas das primeiras formas de interatividade audiovisual aconteceram em feiras e parques temáticos, onde o espectador sente o que se passa no ecrã: vibrações na cadeira, jatos de água, entre outros aspetos, que permitem chegar a outros sentidos, além do olhar, tornando a experiência mais completa e mais imersiva, tal como Heilig idealizava o seu *Cinema do Futuro*. No estudo desenvolvido em torno do efeito da imersão na arte virtual, Oliver Grau afirma: “popular and spectacular versions of virtual spaces existed as amusement park and fairground attractions in the 1970s and 1980s, particularly in the form of small immersive circular cinemas” (Grau, 2003: 159), confirmando a ideia de que a maioria dos inventores

de meios de reprodução audiovisual eram ilusionistas, cujos interesses se vinculavam ao espetáculo de entretenimento de massas.

96 |

Zielinski descreve as primeiras experiências vividas pelos espetadores de cinema como “a darkened room, where the spectators, like Plato’s cavedwellers, are virtually held captive between the screen and the projection room, chained to their cinema seats, positioned between the large-size rectangle on which the fleeting illusions of motion appear devices that produce the images of darkness and light” (Zielinski, 1999: 92).

De acordo com Lev Manovich, a tecnologia computacional, nas últimas décadas, passou a ser o novo motor cultural, permitindo a reinvenção dos *media* (Manovich, 2013). No entanto, segundo Baudrillard, 1997¹⁸, autor pessimista em relação às novas tecnologias, a interatividade com máquinas não existe, ou pelo menos não implica uma troca verdadeira. Ou seja, no sentido de troca não existe interatividade: por detrás do *interface* encontramos um interesse de rivalidade ou de dominação. Lunenfeld, por seu lado, também manifesta as suas reservas em relação à interatividade, nomeadamente ao nível do cinema. De acordo com este autor, as experiências de cinema interativo ainda não foram bem-sucedidas, todavia admite que se trata de um campo em desenvolvimento e que poderemos ainda chegar a um patamar de interatividade onde os espetadores que intervêm possam assumir, plenamente, um papel de realizador e editor (Lunenfeld, 2005). Por sua vez, Manovich defende que os mundos virtuais interativos parecem ser os sucessores lógicos do cinema e, potencialmente, o motor cultural do século XXI, tal como o cinema foi o motor cultural do século XX (Manovich, 2011).

Contra algum pessimismo, vários projetos cinematográficos têm tentado aplicar a interatividade no cinema, quer ao nível da montagem (transformando os espetadores em coautores no processo criativo), quer em momentos de bifurcação, onde o espetador escolhe o caminho a seguir, de entre duas ou mais possibilidades, ou ainda oferecendo diferentes opções de visualização da narrativa fílmica. Vários são também aqueles que reivindicam o título de “o primeiro filme interativo” da História do Cinema. Um dos projetos mais bem-sucedidos é o filme checoslovaco *Kinoautomat- one man and his house*, criado em 1967 por Radúz Činčera, para a Exposição Mundial de Montreal. Neste filme, o público é chamado (nove vezes) a escolher uma das duas possibilidades para continuar a narrativa. Na primeira exibição, em Montreal o processo de escolha era mediado por um ator.

Vários projetos permitem ao espetador optar por um de dois finais. É o caso do filme *Mr. Sardonicus*, realizado e produzido por William Castle, em 1961. Antes da cena final do filme, os espetadores podem votar através de um cartão que lhes é dado inicialmente, com dois desenhos possíveis, à semelhança do que acontecia nas arenas romanas, onde os gladiadores lutavam, para entretenimento da plateia:

¹⁸ Aqui salvaguardamos a distâncias cronológicas entre teorias.

um polegar para cima e um polegar para baixo, que lhes faculta escolher se a personagem deve ser poupada misericordiosamente e viver ou se deve ser castigada e morrer¹⁹.

I'm your man, realizado por Bob Bejan em 1992, também reivindica o título de primeiro filme interativo da História do Cinema. Aqui, tal como já tinha sido utilizado anteriormente, recorre-se à cadeira de cinema equipada com botões interativos, através dos quais o espetador decide o caminho da narrativa.

Outro filme anunciado como “o primeiro filme interativo da história do cinema” foi lançado em 1995, *Mr. Payback*, escrito e realizado por Bob Gale. Neste filme, com duração de aproximadamente meia hora, dependendo da interação do público, os espetadores eram chamados a decidir em vários pontos da narrativa, através, mais uma vez, de um comando que se encontrava preso à cadeira. O filme não foi muito bem aceite pela crítica, sobretudo pela ausência de enredo, no entanto marcou um passo importante na maneira de ver cinema, ainda que a experiência tenha sido considerada por muitos mais parecida com um videojogo do que com a visualização de um filme. Inspirado no trabalho de William Castle, na década de 50, John Waters utilizou nos filmes *Pink Flamingo* (1972) e *Polyester* (1981) o Odorama: 10 raspadinhas numeradas que libertam aromas e são distribuídas pelos espetadores. Tendo um papel importante na narrativa, estas raspadinhas devem ser cheiradas à medida que o respetivo número surge no ecrã. Em 2000, o artista berlinense Florian Thalhofer²⁰ criou o *Sistema Korsakow*²¹, uma aplicação que permite a utilizadores sem qualquer experiência ao nível da programação construir projetos narrativos interativos não lineares, relativamente complexos, que posteriormente podem ser visualizados online ou em DVD/CD-ROM. No *Sistema Korsakow*, as narrativas são baseadas em SNU's (*smallest narrative units*) que têm múltiplos pontos de contacto entre elas. Assim, um K-film constitui-se como uma coleção de SNU's com múltiplos pontos de contacto entre si. Este sistema foi amplamente divulgado em Amsterdão, nomeadamente através da Mediamatic, Centro de Artes e Nova Tecnologia de Amsterdão, o que permitiu a sua ampla exploração, testando constantemente as fronteiras entre o cinema e a tecnologia. O programa encontra-se disponível para *download* (através de licenças pagas), bem como tutoriais que facilitam a sua utilização. Este sistema permite aos utilizadores um novo nível de criatividade no âmbito do *storytelling*, colocando

¹⁹ De acordo com John Waters apenas foi mostrado o final em que a personagem deve morrer, fazendo os críticos duvidar da existência de um segundo final alternativo: “Not realizing how blood-thirsty audiences could be, Castle needlessly supplied every print with two endings, just in case. Unfortunately, not once did an audience grant mercy, so this one particular part of the film was never showed” (Waters, 1983: 20).

²⁰ <http://korsakow.org> / <http://www.thalhofer.com> [última consulta realizada a 30/04/2018].

²¹ Durante um trabalho de investigação, com o intuito de produzir um documentário sobre o consumo do álcool, Florian Thalhofer deparou-se com a Síndrome *Korsakow*: um processo neurológico que leva a perdas de memórias recentes e convulsão para contar histórias, frequentes entre alcoólicos crónicos. Foi a partir destas experiências que construiu o *Sistema Korsakow*.

no centro do debate a questão da *autoria*, uma vez que o espectador é ao mesmo tempo autor e utilizador.

98 |

Entre 2002 e 2005, Lev Manovich dedicou-se ao desenvolvimento do projeto *Soft Cinema*²², uma instalação dinâmica orientada por computador na qual os espectadores podem, em tempo real, construir a sua narrativa audiovisual, a partir de uma base de dados que contém 4h de vídeo e animação, 3h de narração e 5h de música. Embora se possa encontrar aqui o princípio da montagem, a intriga narrativa é inexistente. A montagem resulta de uma pré-programação com uma interação do espectador pelo manuseamento do teclado. A narrativa é gerada pelo arquivo. Segundo Manovich (2011), o arquivo é a contrapartida da forma tradicional de narrativa. A partir deste projeto, é criado o conceito de FJ (*film-jockey*)²³. O resultado deste trabalho foi publicado em 2005, em DVD, demonstrando as possibilidades do *software* aplicado ao cinema. Nos três filmes apresentados no DVD, a subjetividade humana e as escolhas de variáveis feitas por *software* personalizado combinam-se para criar filmes que podem ser executados infinitamente sem nunca repetir exatamente as mesmas sequências de narrativas. Assim, em cada visualização, o espectador que intervém depara-se com uma nova narrativa. Além da divulgação em DVD, o projeto tem sido amplamente exibido em museus, galerias e festivais um pouco por todo o mundo e tem servido como base prática da investigação em torno do cinema interativo.

Switching: An Interactive Movie (Morten Schødt, 2003) é um filme dinamarquês que tem o DVD como media principal. A inovação dele é que não existem pontos específicos para escolher o caminho, a narrativa é estruturada em torno de um sistema circular em que tudo se repete. O espectador que intervém pode interceder a qualquer momento do filme, movendo-se no tempo e no espaço da narrativa. A interface e o conteúdo não se encontram divididos, o filme em si é o objeto clicável.

De 2007, *Late Fragment*²⁴ é uma co-produção entre o *Canadian Film Centre* e *National Film Board of Canada*, que oferece uma estrutura arborescente onde o espectador que intervém pode escolher diferentes caminhos e ganhar novas perspetivas relativas à narrativa através da escolha da personagem que quer seguir.

Mais tarde, em 2010, o filme de terror *Last Call* do canal *13th Street*, especializado em filmes deste género, foi anunciado como o primeiro filme de terror interativo do mundo. Através de um programa que permite o reconhecimento de voz e comandos, um dos presentes na sala de cinema recebe um telefonema da protagonista, pedindo ajuda para escolher o melhor caminho de modo a conseguir fugir do assassino em série que a persegue. Através desta tecnologia, o mesmo filme torna-se único, dependendo das indicações de quem atender o telefone.

²² <http://manovich.net> [última consulta realizada a 30/04/2018].

²³ <http://www.softcinema.net/> [última consulta realizada a 30/04/2018].

²⁴ <http://www.latefragment.com/> [última consulta realizada a 30/04/2018].

*Take This Lollipop*²⁵, realizado em 2011 por Jason Zana, enquadra na narrativa dados e imagens do perfil do *Facebook* do espetador que intervém como estratégia para o passar de um nível extradiagético para um nível intradiagético. Em 2012, Evan Boehm e a Nexus Interactive Arts criam *The Carp and the Seagull*²⁶ um filme interativo 3D que tira partido das tecnologias WebGL e HTML5. O filme descreve um conto do pescador Masato que, um dia, é confrontado com o espírito Yuli-Onna, que lhe surge na forma de gaivota.

| 99

Em 2006, na parque temático *Hong Kong Disneyland*, surge pela primeira vez o espetáculo *Stitch live*, enquanto combinação de marionetismo digital, animação em tempo real e projeção holográfica. Neste espetáculo, que atualmente pode também ser visto na *Disneyland Paris* e na *Tokyo Disneyland*, a personagem virtual conversa diretamente com os convidados com a ajuda de um moderador. As crianças são incentivadas a sentarem-se nas filas da frente para que a personagem virtual as possa ver facilmente, facilitando o processo comunicativo entre a personagem animada 3D e os jovens espetadores que intervêm.

Em 2014, surge o filme *Possibilia*²⁷ (2014), realizado por Daniel Kwan e Daniel Scheinert (a dupla DANIELS²⁸). Aqui, Rick e Pollie encontram-se numa separação difícil. Pollie prepara-se para sair, deixando Rick. Este pede-lhe que fique, iniciando uma discussão. Ao público é dada a possibilidade de visualizar a discussão das personagens, através de diferentes perspetivas, oferecidas por pequenas imagens (*thumbnails*) que se encontram na parte inferior do ecrã. O texto mantém-se o mesmo, no entanto o ponto de vista e o tom da discussão alteram-se, de acordo com as escolhas do espetador que intervém. Ao longo do filme, estas pequenas imagens paralelas multiplicam-se, permitindo ao espetador mudar a forma como a história é contada, mantendo sempre o mesmo argumento. No final, esgotadas todas as possibilidades, Pollie volta a dirigir-se à porta, deixando Rick sozinho, fechando a narrativa fílmica no ponto onde esta tinha principiado.

Por sua vez, a experiência *Circa 1948* (2014)²⁹, de Loc Dao, leva os espetadores que intervêm a visitarem, virtualmente, espaços em Vancouver, tal como estes eram em 1948, através da utilização de imagens projetadas que envolvem o espetador, numa sala, onde os seus movimentos são acompanhados por tecnologia cinética.

Estes projetos parecem concretizar os vaticínios de Manovich relativamente ao cinema do futuro: “The typical scenario for twentieth-first century cinema involves a user represented as an avatar existing literally *inside* the narrative space, (...) interacting with virtual characters and perhaps other users and affecting the course of the narrative events” (Manovich, 2011: 87).

²⁵ www.takethislollipop.com [última consulta realizada a 30/04/2018].

²⁶ thecarpandtheseagull.thecreatorsproject.com [última consulta realizada a 30/04/2018].

²⁷ Este filme foi produzido com tecnologia da empresa de meios digitais *Interlude*, conhecida pelo recente videoclip interativo *Like a Rolling Stone* (<http://video.bobdylan.com/desktop.html> - último acesso a 30/04/2018).

²⁸ <http://www.danieldaniel.us/> [última consulta realizada a 30/04/2018].

²⁹ Existe também uma aplicação homónima disponível para IOS.

No entanto, exemplos mais recentes de experiências filmicas interativas, como *Late Shift* (2016), de Tobias Weber, continuam a recorrer à mesma estrutura utilizada pelos filmes interativos pioneiros da década de 60 do século passado: uma estrutura arborescente, com base numa escolha simples e pontual em determinados momentos da narrativa, onde o espectador que intervém pode optar pelo caminho A ou B.

Cadavre Exquis: os guiões do filme

Se os surrealistas defendiam uma criação *espontânea* através das várias técnicas propostas por eles (como a escrita automática ou o *cadavre exquis*), como falar de um cinema dito surrealista, já que não é possível este grau de espontaneidade na realização de um filme³⁰?

Pretendemos alcançar uma aproximação à ideia de filme surrealista através de um processo de construção dos guiões coletivo e, de certo modo, inconsciente. Para tal, como foi referido na introdução, três guionistas foram convidados a desenvolver três narrativas com base numa personagem que, no final da narrativa (24 horas depois, no máximo), se encontraria numa sala com duas outras personagens. Os guiões iriam formar uma sucessão de sub-narrativas que, tal como acontece no jogo surrealista, convergem na narrativa principal, acabando, eventualmente, por se obter uma sucessão de cenas inverosímeis. A estes juntar-se-ia uma cena inicial fundadora: a cena das três personagens na mesma sala.

Pretende-se, aqui, uma ligação à ideia de automatismo e aos processos que regem o inconsciente: as condensações e deslocamentos do sonho não são por nós percebidos na hora em que ocorrem; no preciso momento do sonho não temos consciência do seu processo.

Cadavre Exquis: a montagem e a interatividade

Como a janela que cortava ao meio o homem do sonho de Breton, a realidade atravessa o corpo da criação artística: a fotografia e o cinema, mesmo em suas manifestações mais radicais, trazem consigo a marca feita de luz da realidade captada. O cinema foi rapidamente mostrando como transformava a realidade que o atravessava em imagens muito particulares. Foi aprendendo a caminhar com seus próprios meios e, para alguns, como André Malraux, o ato inaugural da Arte cine-

³⁰ Michel Beajour em um ensaio intitulado “Surréalisme ou cinéma ?” (Beajour, 1965), afirma : “Le cinéma, par essence, n’est pas un art de spontanéité et d’improvisation. (...) l’homme à caméra est condamné à ne pouvoir se passer du monde sensible, médiatisé par une machine et par une organisation sociale assez complexe.”. O que ele vai discutir é também até que ponto havia automatismo em certas obras da pintura surrealista. Breton vai reconhecer uma espécie de “para-surréalisme” em obras mais elaboradas de Miró ou Dalí, distantes das frottages de Max Ernst pela não aceitação de uma criação puramente irracional.

matográfica foi o corte dentro da cena, ou seja, o aparecimento da montagem. A montagem constitui-se num centro convergente/divergente de opiniões, mas, sem dúvida, numa das principais questões propostas pelo cinema.

A montagem confere a capacidade de reproduzir a estrutura dos sonhos, permitindo uma circularidade promovida pelas condensações e deslocamentos presentes nos mesmos. No caso específico do filme *Cadáver esquisito*, essa capacidade é amplificada pela possibilidade de interação entre espectador e obra, proporcionando uma criação espontânea. As escolhas do espectador fazem acontecer o filme. Escolhas aleatórias que constroem e destroem a uma estrutura latente.

A cena inicial: três personagens encontram-se numa sala. Um plano geral congelado. Ao espectador, é oferecida a possibilidade de manipulação desse plano: pode, através, da utilização simples de duas teclas (em frente ou para trás) executar um *travelling*. Esse movimento dentro do plano congelado possibilita a aproximação ou o afastamento em relação a cada uma das personagens. Quando uma personagem está próxima, podemos selecioná-la (tecla *Enter*). A seleção de uma personagem desencadeia uma analepse que mostra ao espectador o passado recente da personagem. Finalmente, quando os passados das três personagens já foram visitados, a ação descongela e somos reportados para o presente relativo à cena inicial.

O filme não obedece a uma lógica discursiva no encadeamento das ideias, apresentando-se como “une construction où on n’emploierait ni joints ni ciment” (Bréchon, 1971: 176-177). Muitas vezes há uma discordância entre o sentido e a sintaxe, causando uma rotura no discurso acentuada mais ainda pelo uso muito particular da pontuação, chegando em alguns casos a suprimi-la pura e simplesmente. Para Bréchon o não uso da pontuação, processo, segundo ele, criado por Apollinaire e Cendrars e generalizado pelo Surrealismo, tem a função de “rétablir la continuité de la parole poétique”. Pretende-se, então, que o filme seja composto por um movimento contínuo da palavra (ausência de pontuação) e pela descontinuidade das imagens.

Cadavre Exquis: o tempo

Philippe Soupault, numa entrevista a Jean-Marie Mabire publicada em *Beaujour*, 1965 : 38-39, diz : “Le cinéma a été pour nous une immense découverte, au moment où nous élaborions le surréalisme. (...) nous considérions alors le film comme un merveilleux mode d’expression du rêve.” O cinema possui uma característica que vai concretizar o sonho de Breton: a possibilidade de fragmentar o tempo. De mostrar simultaneamente passado, presente e futuro. “(o tempo) é mutilado, saqueado, aniquilado. O presente e o futuro não mais se contradizem. Vivemos hoje e amanhã, tão facilmente quanto hoje; vivemos até, simultanea-

mente, ontem e amanhã” (Breton *apud* Agel, 1982: 27). O *tempo*³¹ do cinema serve perfeitamente para aqueles que queriam fazer vir à tona a estrutura dos sonhos.

Barry Dainton (2010) resume as diferentes propostas de estruturas de consciência temporal em três modelos: Modelo Retencional; Modelo Extensional e Modelo Cinemático. No Modelo Retencional, a experiência de mudança e sucessão acontece em episódios de consciência, nos quais, embora não exista extensão temporal, os seus conteúdos representam intervalos estendidos no tempo. Estes episódios de complexa estrutura compreendem as fases momentâneas de experiência imediata, bem como as retenções do passado recente. Neste sentido, as linhas de consciência são formadas pelas sucessões destes estados momentâneos. No Modelo Extensional, os próprios episódios estão temporalmente estendidos e estão aptos para incorporar mudanças. As linhas de consciência são compostas por sucessivas fatias de experiência estendida. Finalmente, no Modelo Cinemático, a percepção imediata carece de qualquer extensão temporal e o mesmo acontece com os conteúdos em que estamos diretamente conscientes que se assemelham, de certo modo, a fotogramas. A linha de consciência é, assim, composta por uma sucessão contínua de estados momentâneos de consciência. Neste sentido, são semelhantes a filmes que são constituídos por sequências de fotogramas.

A ideia de plano congelado (da cena inicial) é apenas isso: um fotograma sem sequência. No entanto, no filme (*Cadáver Esquisito*), o espectador poderá viajar pelo fotograma³², conferindo-lhe uma sequência: uma possibilidade de passado e futuro, ou melhor, uma possibilidade de novos presentes posteriores ou anteriores ao fotograma inicial. Pretende-se, assim, uma descontração e reconstrução da ideia de tempo fílmico, onde relação espaço-tempo do filme seja dominada por uma dimensão temporal eminentemente onírica.

Conclusão

Obviamente não poderemos considerar o filme interativo *Cadavre Exquis* como surrealista. Existem múltiplos fatores que o demarcam deste movimento. Desde logo, a distância temporal de um movimento que, como todos os outros, é

³¹ A questão do tempo no cinema foi uma das que mais despertaram o interesse de Jean Epstein. Para ele o conceito de “photogénie”, desenvolvido por Louis Delluc precisava ser aprofundado, pois “L’aspect photogénique d’un object est une résultante de ses variations dans l’espace-temps.” (Jean Epstein *apud* Magny, 1982: 15). Por isso, os processos que se relacionam com a duração e o tempo serão estudados largamente por Epstein: “ralenti, accéléré, inversion de la chronologie, etc. C’est-à-dire à tout ce qui permet d’explorer dans la réalité des aspects invisibles à l’œil nu, et que le cinéma est seul à permettre de découvrir.” (*Ibid.*). Em seu texto “O cinema e as letras modernas”, Epstein analisa a relação entre ambos a partir da premissa do tempo e da velocidade com que o cinema e as letras modernas trabalham as imagens por eles criadas. A questão do tempo no cinema é também fundamental para os surrealistas, principalmente pela possibilidade que o cinema oferece de manipulá-lo.

³² Através da manipulação de duas teclas, o espectador poderá avançar ou recuar um movimento de *travelling*.

datado no tempo. Também a ideia de produção é, por si só, um fator de arredamento das intenções surrealistas. Todo o processo de pré-produção, produção e pós-produção³³ de um filme é, necessariamente, racionalizado e planejado ao detalhe, encontrando-se nas antípodas das técnicas surrealistas. A própria ideia de interatividade fílmica pode ser vista enquanto intolerável artificialismo, mas, simultaneamente, potencializadora da ideia de criação coletiva, pela possibilidade de coautoria oferecida ao espectador, bem como pela hipótese de permanente desmontagem da estrutura fílmica.

Na verdade, a ideia do jogo *cadavre exquis*, enquanto associação inconsciente de ideias coletivas, livres de uma ordem pré-estabelecida, confere ao filme interativo uma certa subversão do discurso fílmico convencional. Resta-nos perguntar, no entanto, se, de fato, houve uma técnica surrealista pura em toda a arte surrealista. O próprio Breton reconhece a dificuldade de se atingir os *estados segundos* tão desejados pelos surrealistas. A escrita, o jogo, ou a arte de um modo geral, verdadeiramente automática, era uma utopia. Com o olhar da distância temporal, Breton faz reflexões muito lúcidas que comprovam a impossibilidade de deixar-se dominar totalmente pelo *automatismo* no ato de criação. Reconhece ainda que mesmo os que utilizaram as referidas técnicas para produzir um poema mais tarde selecionaram os trechos que eles consideravam mais conseguidos literariamente.

O fascínio pela questão do tempo e da suas possíveis relações com o cinema, com o cinema interativo e com a literatura é a matriz do projeto-mãe *Os Caminhos que se Bifurcam*. Os processos psicossomáticos que nos podem conferir diferentes sensações e, conseqüentemente, diferentes percepções relativas à sua passagem ganham, no suporte cinematográfico (e na sua relação com a interatividade), um potencial de experimentação eminente.

Bibliografia

- AGEL, Henri (1982). *Estética do Cinema*. São Paulo: Cultrix.
- ARTAUD, Antonin (1995). *El cine*. 4ª reimpressão. Madrid: Alianza Editorial.
- BAUDRILLARD, J. (1997). *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina.
- BEAUJOUR, Michel (1965). "Surréalisme ou cinéma?". *Etudes Cinématographiques*, 38-39, 1º trimestre.
- BETTON, Gérard (1987). *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes.
- BRÉCHON, Robert (1971). *Le surréalisme*, 2a ed. Paris: Armand Colin.
- BRETON, André (1972). *Manifestes du surréalisme*. Paris: Gallimard.
- BRETON, André (1994). *Entrevistas*. Lisboa: Salamandra.

³³ Enquanto *work in progress* este projeto encerra a sua fase de pré-produção promovendo, para as próximas etapas (produção e pós-produção), a capacidade de reprodução da estrutura que possa permitir uma circularidade narrativa, promovida pelas condensações e deslocamentos típicas do sonho.

- DAINTON, B. (2010). *Time and Space*. New York: Routledge.
- DUPLESSIS, Yvonne (1983). *O Surrealismo*. Lisboa: Inquérito.
- DUPUIS, Jules François (1979). *História desenvolva do surrealismo*. Lisboa: Antígona.
- FOTIADE, Ramona (1995). "The untamed eye: surrealism and film theory", *Screen*, vol. 36, no 4 (inv/95), pp. 394-407.
- GOULD, Michael (1976). *Surrealism and cinema*. London: The Tanitivy Press.
- GRAU, O. (2003). *Virtual Art: From illusion to immersion*. Massachusetts: MIT.
- LE POIDEVIN, Robin (2015). 'Perception and Time', in Mohan Matthen (ed.). *Oxford Handbook of the Philosophy of Perception*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- LUNENFELD, P. (2005). "Os mitos do cinema interativo" in Lúcia Leão (org.). *O chip e o ca-leidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC.
- MAGNY, Joël (1982). "Prémiers écrits, avant-garde français et surréalisme", *CinémAction*, no 20 (ago/82), pp. 12-20.
- MANOVICH, Lev (2013). *Software takes command*. New York: Bloomsbury.
- MANOVICH, Lev (2011). *The language of new media*. Massachusetts: The MIT Pres.
- MORISE, Max (1924). "Les beaux-arts". *La révolution surréaliste*. Paris, n. 1 (01 dez. 1924), pp. 16-17.
- SERS, Philippe (1997). *Sur dada – essai sur l'expérience dadaïste de l'image. Entretiens avec Hans Richter*. Nîmes: Éd. Jacqueline Chambon.
- PÖPPEL, Ernst (1978). *Time Perception*. Berlin: Springer Berlin Heidelberg.
- ROMANGUERA I RAMIO, Joaquim / ALSINA THEVENET, Homero (1993). *Textos e manifestos del cine*. Madrid: Cátedra.
- RONDOLINO, Gianni (1977). "Cinema e surrealismo" in *Studi sul surrealismo*. Roma: Officina Edizioni.
- KUENZLI, Rudolf E. (ed.) (1996). *Dada and surrealist film*. Cambridge: The MIT Pres.
- SADOUL, Georges (1983). *História Mundial do Cinema*. II. Lisboa: Horizonte.
- TRUEBA, Fernando (1998). *Diccionario de cine*. 3ª ed. Barcelona: Planeta.
- VOGUEL, A. (2006). *Film as a subversive art*. Singapore: DAP/CT Editions.
- WATERS, J. Crackpot (1983). *The Obsessions of John Waters*. New York: Macmillan Publishing Company.
- ZIELINSKI, F. (1999). *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Heitor Alvelos

Professor of Design and New Media, University of Porto. Curator, futureplaces media lab for citizenship since 2008 (UTAustin-Portugal program in digital media). Director, ID+ Research Institute at U. Porto; Coordinator, Unexpected Media Lab for ID+.

Chairman of the Scientific Board (HSS), Foundation for Science and Technology, since 2016 (Board member since 2010). Principal Tutor, Drawing Studio, Royal College of Art (1999 - 2001). Has lectured in four continents since 2001.

As a graphic designer/sound editor/cultural operator, Heitor has developed audiovisual projects with UK labels Touch, Ash International and The Tapeworm, as well as Tuxedomoon, KREV and Radio Manobras, among various others. He often works under the aliases Autodigest and Antifluffy. More information at <http://benevolentanger.org>

Sandra Boto

Sandra Boto é licenciada em Línguas e Literaturas Modernas – variante de Estudos Portugueses pela Universidade do Algarve. Em 2012 doutorou-se em Línguas, Literaturas e Culturas – Estudos Literários, pela Universidade Nova de Lisboa. A sua investigação de doutoramento foi desenvolvida com o apoio de uma bolsa concedida pela Fundação para a Ciência e Tecnologia. Atualmente, desenvolve o projeto de pós-doutoramento *O Romanceiro de Almeida Garrett. A edição crítica integral em formato digital*, acolhido pelo Centro de Literatura Portuguesa da Universidade de Coimbra e pelo Centro de Investigação em Artes e Comunicação da Universidade do Algarve, também com bolsa atribuída pela Fundação para a Ciência e Tecnologia. É membro da Comissão Executiva do CIAC (Universidade do Algarve) e colaboradora do CLP (Universidade de Coimbra). É revisora de várias revistas científicas internacionais e integra regularmente equipas de projetos de investigação em Portugal e no estrangeiro. É ainda responsável científica da plataforma romanceiro.pt. Ensinou na Universidad de Huelva, na Universidade do Algarve e na Universitat Autònoma de Barcelona, onde dirigiu o Centro de Língua Portuguesa do Instituto Camões. Da sua experiência docente, destaca-se o ensino de Português para Estrangeiros e de Literatura Espanhola.

Javier Hernández Ruiz

Doctor en Historia del Arte y Diplomado en Cinematografía por la Universidad de Valladolid. Ha desarrollado una amplia labor docente en Universidad de Zaragoza, Universidad Europea de Madrid, ECAM (Escuela de Cine de la Comunidad de Madrid), ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología) y Universidad San Jorge de Zaragoza, donde actualmente es decano de la Facultad de Comunicación y Ciencias Sociales. Ha publicado numerosas monografías y artículos sobre cine y cultura audiovisual, así como, más recientemente, sobre *transmedia storytelling*. Es investigador del grupo Nar_Trans de la Universidad de Granada y de Cultura Digital en la Universidad San Jorge. Es guionista cinematográfico, escritor y creador transmedia, entre cuyas obras de este cariz destacan *Plot 28* (2013), creada y promovida junto a Agustín Serra Bosquet, y *El secuestrador de mentes* (Arturo Génova, 2016), donde intervino como *storyteller*. También ha publicado *Bitácora a la deriva. Para una rebelión* (2015), uno de los primeros experimentos literarios españoles con lectura aumentada hacia un universo transmedia.

Claudia Giannetti

Claudia Giannetti é historiadora da arte, pesquisadora, teórica e curadora. É doutora em História da Arte pela Universidade de Barcelona, Espanha, sendo especialista em arte e estética contemporâneas e na relação entre arte, ciência e tecnologia. Nos últimos 18 anos, foi diretora de museus e instituições culturais na Espanha, Alemanha e Portugal. Como curadora, concebeu e organizou mais de uma centena de exposições internacionais. Desde 1982, desenvolve ininterrupta atividade acadêmica como professora em universidades na Espanha e em Portugal, e foi professora convidada em mais de trinta universidades de vários países. Conta com mais de 140 artigos e ensaios publicados e quinze livros editados em vários países, entre os quais se destacam *Estética Digital – Sintopia da arte, ciência e tecnologia* (Lisboa, 2012) e *Ecologia da imagem e dos media* (Lisboa, 2017).

Gilberto Prado

Gilberto Prado, artista multimídia e professor do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP, é coordenador do Grupo Poéticas Digitais. Estudou Engenharia e Artes Plásticas na Unicamp e em 1994 obteve seu doutorado em Artes na Universidade Paris I – Panthéon Sorbonne. Foi professor do Instituto de Artes da Unicamp e professor convidado da Universidade Paris 8. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior. Recebeu o 9º Prix Möbius International des Multimédias, Beijin, 2001 (Menção Especial) e o 6º Prêmio Sergio Motta de Arte

e Tecnologia, 2006, entre outros. Publicou em 2003 o livro *Arte Telemática*, pelo Itaú Cultural. Trabalha com arte em rede e instalações interativas.

Jorge La Ferla

Es jefe de Cátedra de la Universidad de Buenos Aires, profesor de la Universidad del Cine y la Universidad de Los Andes de Bogotá. Es Master in Arts y egresado del programa de graduados del Centro de Estudios Latinoamericanos, Universidad de Pittsburgh/USA; licenciado de la Universidad París VIII/Francia. Ha desarrollado actividad académica, curado y presentado muestras de cine, video, multimedia y exposiciones de instalaciones para eventos y festivales en América, Europa y Medio Oriente. Ha sido director artístico de las Muestras EuroAmericanas de Cine, Video y Arte Digital organizadas por la Embajada de Francia, el Instituto Goethe, el Espacio Fundación Telefónica y la Universidad de Buenos Aires, asesor de las Fundaciones Antorchas/Lampadia y del Espacio Fundación Telefónica. Ha compilado y editado más de cuarenta publicaciones sobre artes audiovisuales en Argentina, Brasil y Colombia; su último libro es *Cine (y) digital*, Ed. Manantial, Buenos Aires, 2009.

| 107

Bruno Mendes da Silva

Bruno Mendes da Silva é pós-doutorado no âmbito do projeto “Os Caminhos que se bifurcam: hipóteses de interatividade para o cinema do futuro”, pela Universidade do Algarve (UAlg), doutorado em Literatura e Cinema (Literatura comparada) pela mesma universidade, pós-graduado em Gestão das Artes pelo Instituto de Estudos Europeus de Macau (IEEM) e licenciado em Cinema e Vídeo pela Escola Superior Artística do Porto (ESAP). Foi realizador e produtor da Teledifusão de Macau (TDM) entre 1995 e 2000 e tem vindo a ser convidado a participar em festivais internacionais de vídeo, média-arte digital e cinema como o FRESH (Tailândia), o Dokanema (Moçambique), o Loop (Espanha), o Festival de La Imagen e o Ecologías Digitales (Colômbia) e o FILE (Brasil). Participou em onze projetos científicos (como investigador responsável ou membro investigador) e é autor de vários livros, capítulos de livros e outras publicações científicas (mais de 60). Conta com várias orientações de teses de doutoramento e mestrado concluídas. É revisor de várias revistas científicas nacionais e internacionais. Membro da equipa vencedora do Prémio científico Ceratonia 2018. Tem dedicado a última década à investigação das relações entre Comunicação, Arte e Tecnologia. É, atualmente, Vice-coordenador do Centro de Investigação em Artes e Comunicação e membro do Conselho Científico da Artech International.

Mirian Tavares

Mirian Nogueira Tavares é Professora Associada da Universidade do Algarve. Com formação académica em Ciências da Comunicação, Semiótica e Estudos Culturais (doutorou-se em Comunicação e Cultura Contemporâneas, na Universidade Federal da Bahia), tem desenvolvido o seu trabalho de investigação e de produção teórica em domínios relacionados com o Cinema, Arte Moderna e Contemporânea e Artes Digitais, bem como nas áreas de estética fílmica e artística. Como professora da Universidade do Algarve, participou na elaboração do projeto de licenciatura em Artes Visuais, do mestrado e doutoramento em Comunicação, Cultura e Artes e do doutoramento em Média-Arte Digital. Atualmente é Coordenadora do CIAC e Vice-coordenadora do Doutoramento em Média-Arte Digital.

FCT

Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

CIAC. CENTRO DE INVESTIGAÇÃO
EM ARTES E COMUNICAÇÃO

"Neste livro convidamos pensadores que vêm trabalhando há algum tempo com diversos aspetos do universo digital e das suas implicações na cultura e nos produtos desta cultura dentro da nossa civilização. São, aqui, levantadas questões deontológicas, pragmáticas, programáticas e investigacionais na tentativa de traçar um pequeno panorama do que se está a fazer, do que se está pensar, sobre o digital e sobre as relações das práticas artísticas e comunicacionais, analógicas, na passagem para novos suportes e novas lógicas de funcionamento."

Mirian Tavares

Sandra Boto

www.ruigracio.com

ISBN 978-989-8859-23-5



9 789898 859235

Gr
Grácio
EDITOR